

HỘI ĐỒNG CHỈ ĐẠO XUẤT BẢN
SÁCH XÃ, PHƯỜNG, THỊ TRẤN

213
TRÒ CHƠI TẬP THỂ TRONG SINH HOẠT ĐOÀN, HỘI, ĐỘI



NHÀ XUẤT BẢN
CHÍNH TRỊ QUỐC GIA



NHÀ XUẤT BẢN
THANH NIÊN

213
TRÒ CHƠI TẬP THỂ TRONG SINH HOẠT ĐOÀN, HỘI, ĐỘI

TRẦN QUANG ĐỨC

213
TRÒ CHƠI TẬP THỂ TRONG SINH HOẠT ĐOÀN, HỘI, ĐỘI

NHÀ XUẤT BẢN
CHÍNH TRỊ QUỐC GIA - SỰ THẬT

NHÀ XUẤT BẢN
THANH NIÊN

HÀ NỘI - 2012

LỜI NHÀ XUẤT BẢN

Vui chơi giải trí là hoạt động không thể thiếu đối với đời sống con người nói chung, đặc biệt đối với tuổi trẻ. Mỗi độ tuổi có các hình thức, cách thức vui chơi giải trí riêng nhằm thỏa mãn đặc điểm tâm lý của lứa tuổi đó. Trong các loại hình vui chơi giải trí, trò chơi chiếm một phần quan trọng.

Trò chơi lành mạnh, phù hợp với lứa tuổi, hoàn cảnh, góp phần giáo dục nhân cách, sự phát triển toàn diện. Trong hoạt động giáo dục, dạy và học không thể thiếu được một phương tiện truyền thụ, đó là thông qua các trò chơi. Tổ chức Đoàn, Hội, Đội có nhiệm vụ tập hợp, thu hút, giáo dục đông đảo mọi tầng lớp thanh, thiếu nhi, bởi vậy trò chơi góp phần rất đắc dụng vào quá trình này. Nó vừa là phương tiện tập hợp, thu hút đối tượng, đồng thời thông qua đó để giáo dục đối tượng theo đúng mục đích của tổ chức mình.

Thực hiện Đề án trang bị sách cho cơ sở xã, phường, thị trấn của Ban Tuyên giáo Trung ương, nhằm cung cấp cho cán bộ cơ sở Đoàn, Hội, Đội một tài liệu thiết thực để thực hiện nhiệm vụ của mình, Nhà xuất bản Chính trị quốc gia - Sự thật phối hợp với Nhà xuất bản Thanh niên xuất bản cuốn sách ***213 trò chơi tập thể trong sinh hoạt Đoàn, Hội, Đội.***

Cuốn sách của tác giả Trần Quang Đức, được chia làm hai chương:

Chương I: Những lý thuyết cơ bản về trò chơi; ý nghĩa, tác dụng của trò chơi đối với con người; bí quyết tổ chức, hướng dẫn trò chơi, quy trình tổ chức một trò chơi.

Chương II: Giới thiệu những trò chơi trong sinh hoạt Đoàn, Hội, Đội. Cụ thể gồm trò chơi được tổ chức trong lớp học, hội trường, buổi sinh hoạt, trên xe khi tham quan; trò chơi được tổ chức ở ngoài sân bãi; trò chơi dân gian; trò chơi về môi trường, trò chơi dùng để phạt những người thua cuộc.

Đây là cuốn sách có tính chất cẩm nang bổ ích, giúp cán bộ Đoàn, Hội, Đội trong việc áp dụng các trò chơi sao cho phù hợp với đối tượng, đồng thời biến tấu, sáng tạo thêm nhiều trò chơi mới hấp dẫn, hiệu quả hơn trên cơ sở những trò chơi mà tác giả đã cung cấp.

Tháng 11 năm 2012

NHÀ XUẤT BẢN CHÍNH TRỊ QUỐC GIA - SỰ THẬT

Chương I

NHỮNG LÝ THUYẾT CƠ BẢN VỀ TRÒ CHƠI

I. Ý NGHĨA, TÁC DỤNG CỦA TRÒ CHƠI

- Là một trong những phương tiện để giao tiếp.

- Góp phần giáo dục con người một cách toàn diện về đức, trí, thể, mỹ.

- Rèn luyện sự nhanh nhẹn, hoạt bát, thông minh, sáng tạo.

- Cân bằng trạng thái tâm lý.

- Là một trong những phương tiện giúp tiếp thu tri thức nhanh nhất.

- Là một trong các phương pháp chữa bệnh tâm lý.

- Là phương tiện để tập hợp, thu hút thanh, thiếu niên tham gia vào các hoạt động của Đoàn, Hội, Đội và các hoạt động xã hội khác, qua đó thể hiện được tài năng, sức sáng tạo của tuổi trẻ.

Tóm lại, trò chơi là hoạt động không thể thiếu trong đời sống của con người, nó là một trong những món ăn tinh thần rất bổ ích, quý báu.

II. VÀI BÍ QUYẾT TỔ CHỨC, HƯỚNG DẪN TRÒ CHƠI

Đối với những người làm công tác Đoàn, Hội, Đội, trò chơi là một phương tiện để giao tiếp, tiếp cận, gây hứng thú cho đối tượng cần tập hợp, qua đó giúp cho họ đạt được mục đích công việc của mình. Tổ chức trò chơi cho thanh thiếu nhi không đơn giản, nó là một kỹ năng công tác, việc thực hiện kỹ năng này phụ thuộc rất nhiều vào khả năng, năng khiếu của từng người. Để tổ chức thành công một trò chơi cần nắm được một số "bí quyết" sau:

+ *Làm chủ cuộc chơi và bản thân:* Bản thân quản trò phải tự tin, tự nhiên. Nắm được trò chơi, trình tự chơi, luật chơi, cách điều khiển... Đặc biệt, quản trò phải làm chủ được cuộc chơi, không bị chi phối bởi tập thể, không gian chơi, phương tiện chơi...

+ *Khẩu khí dứt khoát, rõ ràng, cứng rắn, đủ âm lượng, lôi cuốn, thu hút được người chơi, tập thể chơi:* Thành công của cuộc chơi phụ thuộc nhiều vào khẩu khí của quản trò đem lại. Biết biến hoá lời nói, tạo không khí vui vẻ, thêm chút hóm hỉnh trong việc điều hành trò chơi.

+ *Cử chỉ, hành động:* Người quản trò phải có cử chỉ, hành động, nét mặt hài hước khi thực hiện các thao tác của trò chơi. Dùng tay, chân, nét mặt, mắt, miệng... để thể hiện. Đặc biệt phải có những

cử chỉ thân thiện với người chơi, hoà nhập cùng người chơi.

+ *Cùng tham gia:* ở những trò chơi, quản trò có thể tham gia cùng chơi, tạo không khí vui vẻ, hào hứng, sôi nổi, đặc biệt trong phần "phạt" của trò chơi. Quản trò cùng "chịu phạt" tạo bầu không khí vui vẻ.

+ *Chuẩn bị một số trò chơi:* Đây là "vốn" của quản trò, làm sao cho đối tượng chơi hiểu rằng mình không bao giờ hết "vốn". Coi người quản trò như một "ngân hàng" trò chơi.

+ *Dừng lại đúng lúc:* Khi người chơi vui đến một mức độ nào đó, gọi là cao trào trong hoạt động vui chơi, lúc này nên dừng lại. Như vậy luôn tạo cảm giác "thèm" cho người chơi, cũng là để dành cho cuộc sinh hoạt, hoạt động lần sau, là điều kiện để triển khai các hoạt động giáo dục tiếp theo.

+ *Hứa hẹn:* Sau khi kết thúc trò chơi, người làm công tác thanh, thiếu nhi nên hứa hẹn. Đây là "mánh" nghề nghiệp để thu hút, tập hợp đối tượng chơi.

III. KỸ NĂNG XỬ LÝ TÌNH HUỐNG KHI TỔ CHỨC TRÒ CHƠI

1. Bắt đầu cuộc chơi tập thể mất trật tự, thiếu tập trung chú ý

Tình huống này thường gặp ngay cả trong các buổi sinh hoạt, hội họp của Đội. Để tạo sự chú ý ban đầu, quản trò có thể:

- Thực hiện một số băng reo "tràng pháo tay"; "mưa rơi"; "vỗ tay theo quy ước"...

- Điều khiển một trò chơi thông qua bài hát cộng đồng mà mọi người đều thuộc.

- Dùng còi hay tiếng vỗ tay (tạo tiếng vỗ khác thường) để tập trung chú ý, sau đó thực hiện một vài trò chơi đơn giản.

- Sử dụng một vài "hình phạt vui" để buộc những người khác phải cố gắng để không phạm luật.

- Sử dụng nhóm "thành viên tích cực" (ngay từ đầu đã trật tự chăm chú lắng nghe) làm nòng cốt cho một trò chơi đơn giản. Khi đó những người khác buộc phải dừng các "việc riêng" khác, "tò mò" quan sát, sau đó sẽ tự nguyện nhập cuộc.

- Hát ngay một bài hát (không cần giới thiệu) rất tự nhiên và tỏ vẻ say sưa, từ đó tạo sự chú ý cho mọi người.

2. Không khí nặng nề, trầm lắng, người chơi rụt rè, thiếu mạnh dạn

- Nếu thực hiện ngay trò chơi sẽ dễ dàng thất bại.

- Nên bắt đầu bằng một "trò ảo thuật" hoặc kể một câu chuyện tiếu lâm.

- Tiếp đó thực hiện một số trò chơi tương ứng.

- Tăng dần liều lượng những trò chơi mang tính chất thi đua giữa các nhóm. Khi các nhóm đã vào cuộc để giành thắng lợi là bạn đã thành công.

Đây cũng là tình huống thường gặp trong các buổi họp mặt hay trên đường đi tham quan, dã ngoại. Trong trường hợp này nên sử dụng một số loại trò chơi như: "Nối từ" (chia nhóm, nhóm này nêu ra một từ, nhóm tìm từ khác nối vào sao cho hai từ đó có nghĩa, cứ vậy cho đến khi nhóm nào không tìm được thì thua. Ví dụ: màu xanh - xanh tươi - tươi mát - mát mẻ - mẻ chua - chua ngoa - ngoa ngoắt...), "Hát liên khúc", "Hát nối", "Đố vui", "Thi kể chuyện tiếu lâm"...

- Quản trò cũng có thể bắt đầu bằng cách cho cả tập thể hát một bài. Một bông hoa hay cái mũ được chuyền từ tay người này sang người khác theo nhịp của bài hát. Khi bài hát kết thúc hoặc quản trò (quay mặt hướng khác) bất ngờ thổi một tiếng còi thì người đang cầm bông hoa hay cái mũ ở thời điểm đó sẽ là người bắt buộc phải hát một bài, cứ như vậy trò chơi tiếp tục.

3. Người chơi nhiệt tình nhưng có sự ganh đua mãnh liệt giữa các nhóm chơi

Đây là điều thường xảy ra, nếu như quản trò không có biện pháp xử lý thỏa đáng thì cuộc chơi có thể mất hết ý nghĩa.

- Trước hết, quản trò phải nhanh chóng phát hiện nguyên nhân. Thông thường là do luật chơi không chặt chẽ, quản trò thưởng phạt không công minh, người chơi khích bác chê bai nhau, v.v..

- Sau khi phát hiện đúng nguyên nhân, quản trò công khai tuyên bố trước mọi người, rồi mới tiếp tục trò chơi cũ hoặc chuyển sang trò chơi mới và bắt đầu bằng những quy ước chặt chẽ, kín kẽ hơn.

- Khi chia nhóm chơi nên cử trưởng nhóm và chọn một số trọng tài "công minh" không nằm trong các nhóm chơi.

- Linh hoạt thay đổi trò chơi hay phương pháp điều khiển để tạo điều kiện cho nhóm nào cũng có thể thắng cuộc.

- Khi cuộc chơi ở mức cao trào, có thể chuyển sang các hình thức hoạt động khác, tạo sự hòa hợp giữa các nhóm.

4. Người chơi mệt mỏi và bắt đầu tỏ vẻ chán chường

Có nhiều nguyên nhân như: Trò chơi quá khó, cuộc chơi quá dài hay luật chơi bắt một người phải lặp đi lặp lại nhiều động tác đứng lên, ngồi xuống, chạy, đổi vị trí..., trò chơi đơn điệu không hấp dẫn hoặc không phù hợp. Từ những nguyên nhân cụ thể mà quản trò lựa chọn biện pháp xử lý thích hợp. Nhưng nói chung có thể chọn một trò chơi thật nhẹ nhàng, hấp dẫn hay một bài hát tập thể để chấm dứt cuộc chơi. Cũng có thể chuyển sang thực hiện những trò chơi trí tuệ như "Đố vui có thưởng", "Hát đối", hoặc "Kể chuyện vui".

5. Người chơi đề nghị thực hiện những trò chơi ngoài dự kiến

Trong trường hợp này, quản trò nhanh chóng, khéo léo thực hiện đề nghị đó, xem như đó cũng là trò chơi được dự tính từ trước (nếu quản trò hiểu rõ những trò chơi đó). Cũng có thể khéo léo giới thiệu ngay người đề nghị điều khiển trò chơi cho tập thể, khi đó mình đóng vai "quản trò phụ".

6. Chỉ định ai làm gì nhưng họ không thực hiện

Muốn thoát khỏi tình huống khó khăn này có ba cách như sau:

Thứ nhất, phát cho mỗi người một mẩu giấy trắng nhỏ. Người chơi với sự quen biết của mình trong tập thể sẽ ghi vào mẩu giấy của mình đề nghị ai đó làm một việc gì hợp với khả năng của họ. Quản trò thu lại và đọc từng mẩu giấy.

Thứ hai, dùng những trò chơi nhỏ để bắt lỗi. Những người bị phạm luật sẽ là những người buộc phải thực hiện một yêu cầu hợp lý của quản trò.

Thứ ba, quản trò chuẩn bị một số mẩu giấy trong đó ghi rõ yêu cầu phổ thông nhất: hát, kể chuyện, đọc thơ, cười, khóc... Sau đó chọn một trong các mẩu giấy gài vào một bông hoa. Cả tập thể hát một bài và bông hoa được chuyển từ người này sang người khác. Khi bài hát kết thúc, bông hoa ở trên tay ai thì người đó sẽ mở mẩu giấy đọc

cho mọi người biết và thực hiện yêu cầu ghi trên mảnh giấy đó.

7. Những người phạm lỗi không muốn thực hiện hình phạt của cuộc chơi

Trường hợp này có thể xảy ra vì việc thực hiện hình phạt ngoài khả năng của người phạm lỗi, cũng có thể vì nhút nhát không dám thực hiện hoặc do quản trò không nghiêm minh phạt những người phạm lỗi trước đó. Vì vậy, trước hết quản trò chọn những hình phạt dễ thực hiện, chọn những trò chơi phụ để phạt như: "Phỏng vấn", "Tìm người yêu", "Tìm chỉ huy",... Nếu người phạm lỗi quá nhút nhát có thể tiếp tục trò chơi khác để bắt lỗi tập thể và dùng hình phạt chung cho tập thể những người phạm lỗi, khi đó mọi người sẽ mạnh dạn thêm lên.

Ngoài bảy tình huống thường gặp nêu trên còn rất nhiều tình huống khác cần xử lý kịp thời. Bí quyết thành công là ở chỗ quản trò nắm vững tâm lý, nhu cầu của người chơi, thường xuyên rèn luyện kỹ năng quản trò và thu thập, phân loại các trò chơi, thực sự "ham chơi" khi cần thiết.

IV. SÁNG TẠO VÀ PHÁT TRIỂN TRÒ CHƠI

Đặc điểm tâm lý lứa tuổi thiếu nhi là: tò mò, hiếu động, thích cái mới, lạ... nhưng cũng dễ

nhàm chán. Khi tổ chức trò chơi đòi hỏi quản trò cần thay đổi nội dung, hình thức trò chơi để đáp ứng nhu cầu tâm lý của thiếu nhi. Ngoài những trò chơi được học, đọc quản trò cần phải biết sáng tạo, phát triển, biến báo thành một trò chơi mới làm phong phú thêm vốn trò chơi của mình.

Có thể phát triển, sáng tạo trò chơi căn cứ vào các yếu tố hình thành trò chơi.

- Cốt trò: Có tác dụng giáo dục, rèn luyện một hay nhiều mặt cho thiếu nhi - có rất nhiều loại cốt trò khác nhau như: giáo dục trí tuệ, học tập, đạo đức, thể lực, sự khéo léo... Quản trò căn cứ vào yếu tố này để sáng tạo, phát triển trò chơi mới.

- Dạng trò: Là hình thức thể hiện cốt trò. Một cốt trò có rất nhiều dạng trò để biểu đạt. Căn cứ vào cốt trò, quản trò phát triển, sáng tạo thành dạng trò mới phù hợp với tình hình cụ thể của đối tượng chơi.

- Tên trò: Mỗi trò chơi đều có tên gọi khác nhau để phân biệt. Khi đã sáng tạo được trò chơi mới, phải đặt tên cho trò chơi. Đặt tên phải phù hợp với nội dung, hình thức của trò chơi, nên lựa chọn những từ ngữ gần gũi, phù hợp với đối tượng chơi pha thêm một chút hài hước, trò chơi sẽ hấp dẫn hơn.

- Luật trò: Là những quy định của trò chơi. Mỗi trò chơi đều có luật riêng phụ thuộc vào cốt trò, dạng trò. Quản trò đã sáng tạo được trò chơi

cũng phải sáng tạo luật chơi phù hợp, như vậy trò chơi sẽ hoàn thiện, hiệu quả hơn.

V. QUY TRÌNH TỔ CHỨC, HƯỚNG DẪN MỘT TRÒ CHƠI

- Ổn định tổ chức.

- Lựa chọn đội hình chơi phù hợp (quản trò bao quát, tiếp cận được đối tượng chơi).

- Lựa chọn nội dung chơi phù hợp (không gian, đối tượng, hoàn cảnh...).

- Giới thiệu tên trò chơi, tác dụng của trò chơi.

- Phổ biến nội dung chơi, luật chơi.

- Chơi thử.

- Cử trọng tài (nếu trò chơi cần).

- Chơi thật.

- Thưởng, phạt.

- Nhận xét quá trình chơi. Áp dụng trò chơi vào cuộc sống.

Chương II

GIỚI THIỆU MỘT SỐ TRÒ CHƠI

I. MỘT SỐ TRÒ CHƠI ĐƯỢC TỔ CHỨC TRONG LỚP HỌC, HỘI TRƯỜNG, BUỔI SINH HOẠT, TRÊN XE KHI THAM QUAN

1. Đứng, ngồi, nằm, ngủ

Tạo không khí vui vẻ trong sinh hoạt.

Rèn luyện phản xạ và trí nhớ.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

+ Đứng: Bàn tay phải nắm, giơ thẳng lên.

+ Ngồi: Bàn tay phải nắm, giơ ngang mặt.

+ Nằm: Bàn tay phải nắm, duỗi tay thẳng phía trước.

+ Ngủ: Bàn tay phải nắm, áp vào má và hô: khò.

+ Quản trò hô những tư thế, động tác trên.

+ Quản trò có thể hô đúng, làm đúng theo quy tắc hoặc hô đúng làm sai (hô một đằng làm một nẻo).

+ Người chơi phải làm đúng theo lời hô và các động tác đã quy định của quản trò.

✓ **Phạm luật:**

+ Làm động tác sai với lời hô của quản trò.

+ Không nhìn vào quản trò.

+ Làm chậm, làm không rõ động tác.

*** Chú ý:**

+ Tốc độ nhanh chậm tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

+ Quản trò nên dùng những từ khác để "lừa" người chơi như tiến, lùi, khò... tạo không khí.

2. Phát triển, bảo vệ, tham gia, sống còn

+ Giúp đối tượng chơi nhớ được các nhóm quyền trong Công ước quốc tế về quyền trẻ em.

+ Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi trong các hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò cho người chơi học các động tác sau:

Sống còn: Tay phải giơ ngang trước mặt, năm ngón tay khép lại, lòng bàn tay úp xuống đất.

Bảo vệ: Tay phải đưa thẳng lên cao, lòng bàn tay hướng trước.

Phát triển: Ở tư thế bảo vệ nhưng tay đưa lên xuống (tượng trưng cho phát triển).

Tham gia: Ở tư thế bảo vệ, tay lắc qua lắc lại (như động tác chào tạm biệt).

+ Quản trò hô những động tác đã quy định.

+ Quản trò có thể làm đúng, sai giữa lời hô và động tác.

+ Người chơi phải làm các động tác đúng theo lời hô của quản trò.

✓ **Phạm luật:**

+ Làm động tác sai với lời hô của quản trò.

+ Không nhìn vào quản trò.

+ Làm chậm, không rõ động tác.

* **Chú ý:**

+ Tốc độ nhanh, chậm tuỳ thuộc đối tượng chơi.

+ Quản trò dùng những từ, những động tác không có trong quy định để người chơi dễ sai, tạo không khí vui vẻ, sôi nổi hơn.

3. Hát về địa danh

+ Giúp người chơi ôn lại kiến thức lịch sử, địa lý (tuỳ theo sự vận dụng của trò chơi).

+ Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi trong các hoạt động.

* **Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò chia người chơi thành 2, 3, 4 đội (tuỳ thuộc vào số lượng người chơi).

+ Dựa trên giai điệu bài hát "*Hoa anh đào*" quản trò cho các đội hát lời hát như sau: "Ở Hà Nội có hoa anh đào, ở Hà Nội có hoa đào anh, ở Hà Nội có hoa anh đào và đâu đâu cũng có hoa anh đào".

+ Các đội chơi sau đó phải tìm tên các tỉnh, thành phố của nước Việt Nam thay cho địa danh Hà Nội.

Ví dụ:

Đội 1 hát: "*Ở Hà Nội có hoa anh đào... và đâu đâu cũng có hoa anh đào*".

Đội 2 phải hát: "*Ở Lào Cai có hoa anh đào... và đâu đâu cũng có hoa anh đào*".

Cứ thế các đội hát đối nhau.

✓ **Phạm luật:**

+ Hát trùng với tên địa danh đã hát.

+ Khi quản trò đếm đến 5 (hoặc 10 tuỳ theo quản trò quy định) không hát được sẽ thua cuộc.

*** Chú ý:**

+ Có thể cho hát về tên các thầy cô giáo trong trường để học sinh nhớ. Ví dụ: "Nhà cô Lan có hoa anh đào..."

+ Có thể dùng trò chơi này để kiểm tra bài học.

4. Tìm từ thay thế

+ Rèn luyện cách dùng từ.

+ Tạo không khí trong các hoạt động học tập, vui chơi.

+ Vận dụng để kiểm tra vốn từ của học sinh.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò cho người chơi học thuộc các dạng câu sau:

"Cây cau cao cao, có con cào cào, *cắn* con cồi cội, cào *cắn* cội, cội *cắn* cào".

"Mẹ mình mới mua một miếng mít mật, mình mới *móc* một múi mà mẹ mình mắng mình mãi".

+ Quản trò chia người chơi thành 2, 3 đội, tuỳ theo số lượng người chơi.

+ Dựa trên các dạng câu có sẵn quản trò cho mỗi đội một từ trước, sau đó các đội phải tìm từ thay thế để tạo thành câu có nghĩa.

Ví dụ:

Quản trò cho đội 1 từ *cắn*, đội 2 từ *cười*.

Đội 1 đồng thanh đọc: Cây cau cao cao, có con cào cào cắn con cồi cội, cào cắn cội, cội cắn cào.

Đội 2 đồng thanh đọc: Cây cau cao cao, có con cào cào cười con cồi cội, cào cười cội, cội cười cào.

Sau đó các đội tìm từ thay thế, quản trò ghi các từ của các đội lên bảng (giấy).

Các đội phải đồng thanh đọc chính xác câu và từ của đội mình.

✓ **Phạm luật:**

+ Các từ trong câu không cùng âm đầu.

+ Nói lại từ đã nói.

+ Câu không có nghĩa.

+ Nếu chưa tìm được từ, quản trò đếm đến 5 (tuỳ thuộc vào đối tượng chơi), không nói được sẽ thua cuộc.

*** Chú ý:**

+ Các đội đọc từ chậm đến nhanh tạo không khí sôi nổi.

+ Mỗi lần chơi chỉ chơi một câu.

+ Khi chơi tìm từ thay thế cho các từ gạch chân.

+ Từ hướng dẫn này có thể sáng tạo ra câu khác.

5. Nhớ ký hiệu các nguyên tố hoá học

+ Giúp cho người chơi nhớ ký hiệu của các nguyên tố hoá học.

+ Tạo không khí sôi nổi trong các hoạt động.

+ Vận dụng để kiểm tra kiến thức người chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò cho người chơi học thuộc dạng câu sau:

Đối với các nguyên tố ký hiệu bằng 2 chữ cái như Al, Ag…

"*Bây giờ mận mới hỏi đào*
Nhôm kia là những chữ nào? Kể ra
Mận hỏi thì đào xin thưa
Nhôm kia gồm có chữ A chữ L".

Đối với các nguyên tố có ký hiệu là một chữ cái như H, K, I…

"*Bây giờ mận mới hỏi đào*
Hyđrô là những chữ nào? Kể ra.
Mận hỏi thì đào xin thưa:
Hyđrô chữ H được chưa hả mình".

+ Quản trò chia người chơi thành 2 đội, một đội hỏi, một đội trả lời.

+ Đội trả lời xong lại hỏi đội kia.

✓ **Phạm luật:**

+ Hỏi lại các nguyên tố đã hỏi.

+ Nói sai ký hiệu các nguyên tố.

+ Nói chậm so với quy định.

*** Chú ý:**

+ Trò chơi có thể chơi từ 2 người trở lên nhằm tạo không khí học bài.

+ Vận dụng cách chơi này với công thức Toán, Lý, Hoá...

6. Vui với quả

+ Tạo không khí sôi nổi.

+ Giúp biết thêm nhiều loại quả.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Hát bài hát "Quả".

+ Quản trò hỏi, người chơi đáp.

+ Hỏi hết các loại quả trong bài hát không theo thứ tự.

+ Hỏi sang các loại quả khác.

Ví dụ:

Quản trò: Quả gì mà gai chi chít?

Người chơi: Xin thưa rằng quả mít.

Quản trò: Ăn vào thì chắc là đau?

Người chơi: Không đau, thơm lừng cả mấy hôm sau.

*** Chú ý:**

+ Trò chơi chỉ tạo không khí, không phân định thắng thua.

+ Quản trò nghĩ nhiều quả để đố người chơi.

+ Hai đội đố nhau tạo không khí.

7. Gió thổi

+ Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ.

+ Chơi trong khi sắp xếp chỗ ngồi khi giao lưu, đi trên xe, trong sinh hoạt.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Thực hiện mệnh lệnh của quản trò.

+ Quản trò cho tập thể chơi hỏi - đáp như sau:

Quản trò: Gió thổi, gió thổi.

Người chơi: Thổi ai, thổi ai.

+ Quản trò: Thổi bạn An ngồi cạnh bạn Minh hoặc thổi những người đội mũ nhảy lò cò…

✓ Phạm luật:

+ Không thực hiện theo lệnh của quản trò.

+ Thực hiện chậm theo quy định.

*** Chú ý:**

+ Quản trò dùng những lệnh vui để điều khiển người chơi.

+ Vận dụng trò chơi trong việc học tập, kiểm tra bài, truy bài...

8. Thể dục thư giãn

+ Tạo không khí vui vẻ khi hoạt động mệt mỏi.

+ Lấy lại tinh thần để tiếp tục hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò cho tập thể chơi học câu sau:

"Cúi mãi mỏi lưng, viết mãi mỏi tay, thể dục thế này, là hết mệt mỏi".

+ Đọc đến câu nào làm động tác ấy.

+ Khi chơi tất cả tập thể cùng đọc.

Ví dụ:

Đọc câu:

+ Cúi mãi mỏi lưng (làm động tác cúi sâu).

+ Viết mãi mỏi tay (hai tay đưa ra đưa vào).

+ Thể dục thế này (làm 2, 3, 4... động tác thể dục).

+ Là hết mệt mỏi (làm động tác điều hoà).

*** Chú ý:**

+ Cho người chơi làm các động tác 2, 3 lần.

+ Quản trò đôi khi xen vào những động tác "hài hước" để người chơi bắt chước giúp cho không khí thêm vui vẻ.

9. Chào chị, chào em

+ Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi trong hoạt động.

+ Rèn luyện phản xạ, trí nhớ.

+ Giáo dục tính lễ phép, nền nếp.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò cho người chơi học thuộc các câu và hành động sau:

Em chào chị, hai tay khoanh trước ngực.

Chị chào em, tay phải vẫy (như hành động chào mới gặp).

+ Khi quản trò nói: Chị chào em và làm hành động, người chơi phải nói: em chào chị và làm hành động.

+ Quản trò nói: Em chào chị và làm hành động, người chơi phải nói: chị chào em và làm hành động.

+ Quản trò có thể nói: Em chào chị và làm hành động của chị chào em, người chơi phải nói: Chị chào em, làm hành động đúng và ngược lại.

✓ Phạm luật:

+ Làm và nói giống quản trò.

+ Hành động sai với lời nói.

+ Làm chậm so với quy định.

+ Không nhìn quản trò.

10. Nắm, Xoè, Xoay, Lắc

+ Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để hoạt động.

+ Rèn luyện phản xạ, trí nhớ.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò cho tập thể chơi nói và học các hành động:

Nắm: Bàn tay phải nắm, đưa cao ngang mặt.

Xòe: Bàn tay phải xòe, vẫn giơ cao ngang mặt.

Xoay: Ở tư thế xòe và xoay qua xoay lại.

Lắc: Ở tư thế xòe và lắc qua lắc lại.

+ Quản trò hô và làm các hành động, người chơi cùng hô to và làm các hành động theo quy định.

+ Quản trò có thể nói và hành động khác quy định, người chơi phải thực hiện hành động theo lời nói của quản trò.

✓ **Phạm luật:**

+ Hành động sai với lời nói theo quy định.

+ Hành động chậm so với quy định.

+ Làm động tác không dứt khoát.

+ Không nhìn vào quản trò.

*** Chú ý:**

+ Tốc độ chơi phù hợp với đối tượng chơi.

+ Dùng những từ và hành động khác để đánh "lừa" người chơi.

11. Thơ về bạn

+ Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ.

+ Rèn luyện cách sử dụng từ ngữ, câu, cách gieo vần....

+ Vận dụng trò chơi trong quá trình học tập.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò chia tập thể chơi thành 2, 3 đội (tuỳ số lượng người chơi).

+ Quản trò gọi tên một bạn nào đó trong tập thể, các đội phải lần lượt đọc được một câu thơ về bạn đó. Câu thơ của đội sau phải có cách gieo vần khớp với câu của đội trước.

+ Làm thơ ở dạng lục bát (trên 6 dưới 8).

+ Quản trò ghi các câu thơ của các đội lại thành một bài thơ.

+ Đội nào hết thời gian quy định chưa đọc được sẽ trừ điểm.

+ Xét các câu thơ của các đội hay, có nghĩa để tính điểm.

+ Quá quy định một thời gian đội nào không đọc được sẽ thua cuộc.

Ví dụ:

Quản trò nói tên An và chỉ đội 1. Sau một thời gian quy định đội 1 cử đại diện một bạn đọc một câu thơ do đội mình sáng tác: *Bạn An có tính hay cười*. Đội 1 đọc xong đến đội 2: *Lúc nào cũng thấy hở 10 cái răng* (theo quy định chỉ đội 1).

*** Chú ý:**

+ Tìm những bạn có những đặc điểm riêng để tạo không khí sôi động hơn như: Cao, gầy, béo... hoặc làm lớp trưởng, lớp phó...

+ Thời gian làm thơ ngắn, dài tuỳ thuộc vào đối tượng chơi, tương tự như vậy có thể làm thơ các từ về các loài hoa, cây, con vật...

12. Hát theo chữ cái

+ Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.
+ Giúp người chơi nhớ giai điệu bài hát.
+ Áp dụng trong dạy hát.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò cho tập thể chơi hát một bài hát tập thể.

+ Khi hết một câu hát quản trò nói một chữ cái, tập thể chơi hát chữ cái đó theo giai điệu của bài hát.

Ví dụ:

Quản trò bắt nhịp bài hát "*Đi học về*", tập thể chơi hát "đi học về là đi học về". Sau đó quản trò nói "A", tập thể chơi hát chữ A: A à à A à A ạ... Quản trò nói "E", tập thể chơi hát chữ E: E E è E é E.., cứ như vậy cho hết bài hát.

*** Chú ý:**

+ Trò chơi chỉ tạo không khí, không phân định thắng thua.

+ Đổi các chữ cái liên tục để tạo sự sôi nổi.

13. Chức năng

+ Giúp các em thiếu nhi hiểu biết về chức năng của các bộ phận trong cơ thể con người.

+ Rèn luyện cho các em phản xạ nhanh.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Nói và chỉ đúng chức năng của các bộ phận.

+ Quản trò cho tập thể chơi và chỉ vào các bộ phận trên cơ thể người và nói đúng chức năng của chúng:

Mắt: Nhìn.

Tai: Nghe.

Mũi: Ngửi.

Mồm: Ăn.

+ Quản trò hô tác dụng của các bộ phận, người chơi chỉ đúng và nói tên các bộ phận.

+ Quản trò có thể hô tác dụng và chỉ sai, người chơi phải hô và chỉ đúng.

✓ **Phạm luật:**

+ Chỉ sai với chức năng.

+ Làm chậm so với quy định, làm không dứt khoát.

+ Không nhìn quản trò.

*** Chú ý:**

+ Có thể quy định tăng các bộ phận như: chân: đi; tay: làm… để tăng mức độ khó của trò chơi.

+ Tốc độ nói nhanh, chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

14. Bạn ơi hãy làm

+ Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.

+ Rèn luyện trí nhớ.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò nói: Bạn ơi hãy làm, người chơi hỏi: Làm như thế nào?

+ Quản trò nói: Làm như thế này bạn nhé và làm các hành động như vỗ tay, nắm tai, nắm tóc, vừa làm vừa nói. Quản trò làm xong người chơi làm theo quản trò.

*** Chú ý:**

+ Quản trò một lúc có thể làm 2, 3, 4 động tác.

+ Trò chơi chỉ tạo không khí vui vẻ, không phân định thắng thua.

15. Kể tên các bộ phận cơ thể người

Giúp các em thiếu nhi ôn kiến thức sinh học, cấu tạo cơ thể người.

*** Nội dung cách chơi:**

- Chia người chơi làm hai đội.
- Các đội phải kể tên những bộ phận trên cơ thể người theo chữ cái mà quản trò đưa ra.
- Quản trò ghi câu trả lời của các đội lên bảng.

Ví dụ:

Quản trò cho chữ cái T, các đội phải kể các bộ phận cơ thể người mang chữ T đầu tiên, bắt đầu từ đội 1, rồi đến đội 2.

✓ Luật chơi:

- Không được nói lại tên bộ phận mà đội kia đã nói.
- Khi đến lượt mà đội nào chưa nói được, quản trò đếm đến 5 (hoặc 10 tùy theo đối tượng chơi) mà đội đó không nói được, đội đó sẽ thua.

*** Chú ý:**

Quản trò đưa ra các chữ cái từ dễ đến khó như T, M, L, B…

16. Ôn lịch sử Việt Nam

Giúp cho đối tượng chơi ôn lại lịch sử Việt Nam cụ thể qua các chiến dịch, các trận đánh lớn đã được học và được biết.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho người chơi học thuộc giai điệu bài hát "*Cô gái vót chông*".

- Dựa trên giai điệu đó đội chơi sáng tạo ra những câu hát có tên của một trận đánh, chiến dịch của Quân đội nhân dân Việt Nam ghép với tên một món ăn liền vần với từ cuối của chiến dịch hoặc trận đánh đó.

Ví dụ:

"*Như bao chiến sĩ ở Sông Lô, chiến sĩ Sông Lô ngồi ăn lương khô, ăn lương khô lấy sức diệt thù, như bao chiến sĩ ở Sông Lô, như bao chiến sĩ ở Sông Lô*".

✓ Luật chơi:

- Các đội không hát trùng tên chiến dịch, trận đánh.

- Đội nào khi đến lượt mà chưa có đáp án thì quản trò đếm đến 5 hoặc 10 (tùy theo đối tượng

chơi). Hết thời gian mà đội chơi vẫn không hát được thì thua cuộc.

- Tên món và tên chiến dịch, trận đánh không liền vần với nhau cũng thua cuộc.

- Hát những thứ không ăn được, thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Có thể thay từ ăn bằng từ "chén" để trò chơi hấp dẫn hơn.

- Nếu chiến dịch, trận đánh có 3, 4 từ thì lần sau chỉ hát 2 từ cuối.

17. Chuyền khăn

Tạo không khí vui vẻ trong học tập, sinh hoạt.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể hát một bài hát tập thể và dùng một chiếc khăn (bông hoa hoặc một vật nào đó) khi trọng tài thổi một tiếng còi chiếc khăn dừng lại ở ai người đó chịu phạt (hoặc được thưởng).

✓ Luật chơi:

- Khi chuyền khăn phải theo nhịp vỗ tay của bài hát.

- Ai ném khăn người đó bị phạt.

- Ai giữ khăn cũng bị phạt.

18. Gọi tên (làm quen, hỏi tên)

Giúp cho mọi người biết tên nhau trong dịp giao lưu, tập huấn...

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể đọc theo nhịp vỗ tay như sau: bắt đầu trò chơi vỗ tay 2 cái; gọi tên vỗ tay 2 cái.

- Bắt đầu từ quản trò đọc tên đầu tiên (quản trò phải biết tên một bạn).

Ví dụ:

Quản trò gọi tên Lan thì Lan sẽ hô to: Lan gọi Oanh (vỗ tay 2 cái); Oanh gọi Mai (vỗ tay 2 cái) trò chơi tiếp diễn.

✓ Luật chơi:

- Lan gọi Oanh theo nhịp vỗ tay, ai nói sai nhịp là sai.

- Ai nói một tên bạn không nói tên mình là sai.

19. Ồ sao bé không lắc

Trò chơi dành cho các em thiếu nhi, giúp các em vui tươi, thoải mái trước khi học tập, hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

+ Quản trò cho tập thể chơi tập như sau: Khi quản trò hát "Ồ sao bé không lắc", tập thể đáp lại "lắc thì lắc" và lắc 3 lần theo lời bài hát của quản trò.

+ Quản trò tiếp tục hát theo lời bài "Ồ sao bé không lắc" như sau: Giơ tay ra nào, nắm lấy cái hông nào, ồ sao bé không lắc.

Ví dụ:

Quản trò hát: Giơ hai tay ra nào; tập thể giơ hai tay ra.

Quản trò hát: Nắm lấy cái hông nào; tất cả tập thể nắm vào hông.

Quản trò hát: Lắc lư cái mình nào, ồ sao bé không lắc; tất cả tập thể lắc lư người và hô to "lắc thì lắc" 3 lần.

+ Quản trò lại hát tiếp: Giơ tay ra nào, nắm lấy cái răng nào, ồ sao bé không lắc. Cứ như thế quản trò có thể hát nắm lấy cái tai, cái chân…

✓ **Luật chơi:**

- Ai không thực hiện theo lời hát của quản trò là sai.

*** Chú ý:**

Để tạo không khí sôi nổi quản trò cho nắm thật lâu hoặc lắc thật lâu.

20. Băng reo

Tạo không khí vui vẻ trong học tập, sinh hoạt.

*** Nội dung:**

- Quản trò tập cho tập thể chơi vỗ tay theo nhịp, đầu tiên vỗ chậm, to; sau đó nhanh dần, nhỏ dần.

- Tập từ nhỏ, nhanh đến to dần, chậm.

*** Nội dung cách chơi:**

Tập thể chơi vỗ tay theo nhịp của quản trò từ nhanh đến chậm, rồi từ chậm đến nhanh.

✓ **Luật chơi:**

- Bạn nào vỗ không đúng nhịp là sai.
- Vỗ tay to hơn quản trò là sai.

21. Trống hội

Tạo không khí vui vẻ; rèn luyện khả năng quan sát, phản ứng nhanh cho thiếu nhi.

*** Nội dung:**

Đánh trống hội theo tay của quản trò.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò chia làm 2 đội, một đội bên tay phải của quản trò nói từ "tùng"; một đội bên tay trái của quản trò nói từ "cắc".

Ví dụ:

Quản trò giơ cao hai tay, khi tay phải đánh trống thì đội bên tay phải hô "tùng". Khi tay trái đánh thì đội bên trái hô "cắc" quản trò dùng tay phải, trái để điều hành theo nhịp: tùng, tùng, tùng, cắc, cắc, cắc, ting… có thể đánh hai tay một lúc.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào không hô theo nhịp tay quản trò là sai.
- Quản trò chưa đánh mà đã hô là sai.

*** Chú ý:**

Nếu có 3 dãy bàn quản trò đứng đầu điều khiển bàn ở giữa, trò chơi càng vui (Nếu có 3 đội chơi, quản trò quy định 3 tiếng khác nhau như:

tung, cắc, tùng (tung là tay phải, cắc là gật đầu, tùng là tay trái).

22. Trán, cằm, tai

Tạo không khí vui vẻ trong học tập, hoạt động; tập phản xạ nhanh nhẹn.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học thuộc đâu là trán, cằm, tai và hát theo nhịp bài hát "*Tiếng chày trên sóc Bom Bo*". Hỏi tập thể chơi đã thuộc chưa? (tập thể chơi nói thuộc). Hát gì chỉ nấy.

*** Cách chơi:**

Quản trò hát trán, cằm, tai... lúc đầu chỉ theo lời hát, sau đó chỉ sai.

Ví dụ:

Quản trò hát bình thường trán, cằm, tai, trán tai, trán cằm tai... sau đó chỉ vào trán mà lại hát cằm.

✓ Luật chơi:

- Ai hát đúng, làm sai là người đó sai.
- Quản trò chỉ vào tai mà không hát, ai hát tai là sai.

23. Ngắn, dài, cao, thấp

Tạo không khí, phản xạ nhanh.

*** Nội dung:**

Quản trò cho tập thể học thuộc các động tác.

Ngắn: Hai cánh tay thẳng song song với mặt đất và song song với nhau.

Dài: Từ tư thế ngắn mở rộng ra.

Cao: Một tay trên, một tay dưới. Một tay cao quá đầu, một tay ngang bụng.

Thấp: Từ tư thế cao thu khoảng cách hai tay lại.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò hô ngắn, dài, cao, thấp và làm các tư thế đúng.
- Quản trò hô một kiểu và làm một kiểu.

Ví dụ:

Quản trò hô ngắn mà tay lại ở tư thế cao…

✓ Luật chơi:

- Quản trò hô và làm sai các tư thế, ai theo quản trò là sai.
- Quản trò chưa hô chỉ làm, ai làm theo là sai.

*** Chú ý:**

Tốc độ hô tùy thuộc vào độ tuổi đối tượng chơi.

24. Lịch sự - (Tôi bảo)

Giúp đối tượng chơi phản ứng nhanh nhẹn.

Tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

*** Nội dung cách chơi**

- Quản trò nói "Tôi bảo giơ tay phải lên". Tập thể chơi giơ tay phải lên.

- Quản trò lại nói “Tôi bảo giơ tay trái lên”. Tập thể chơi giơ tay trái lên.

- Quản trò nói “Bỏ tay trái xuống” hoặc “Vỗ tay”. Tập thể chơi không làm.

✓ **Luật chơi:**

- Khi không có chữ “tôi bảo”, ai làm theo lời quản trò là sai.

- Quản trò chưa hô, chỉ làm động tác ai làm theo là sai.

*** Chú ý:**

- Quản trò làm nhanh, chậm tuỳ theo đối tượng chơi.

- Quản trò linh hoạt sử dụng lời nói, động tác “đánh lừa” người chơi.

- Làm những động tác vui nhộn như cười, khóc… để tạo không khí trong khi chơi.

25. Bắn tàu

Giúp người chơi rèn luyện trí nhớ, phản ứng nhanh, bình tĩnh khi xử lý tình huống.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho người chơi đếm theo thứ tự 1, 2, 3, rồi lại 1, 2, 3,… Cứ 3 người là một chiếc tàu (nếu mỗi bàn ngồi 3 thì làm một chiếc tàu).

- Quản trò quy định số tàu từ 1, 2, 3, 4,… đến hết số tàu của tập thể chơi.

- Trong một tàu một người nói nhắm. Một người nói bắn. Một người nói đùng.

- Quản trò hô số tàu nào thì tàu đó bắn đầu tiên.

Ví dụ:

- Quản trò hô tàu 2 thì 3 người trong tàu 2 lần lượt hô nhắm, bắn, đùng 3.

- Khi nghe tiếng đùng 3, tàu 3 cũng lần lượt hô nhắm, bắn, đùng 5.

- Khi nghe đùng 5 thì tàu 5 tiếp tục bắn như tàu 3, và 2…

✓ **Luật chơi:**

- Cả 2 hoặc 3 người đều hô là sai (chìm, không được chơi).

- Tàu nào bắn vào tàu đã chết cũng chìm theo.

- Tàu nào bắn chậm cũng chìm.

*** Chú ý:**

- Quản trò có thể quy định 1 tàu 4 người và hô theo khẩu lệnh lắp, nhắm, bắn, đùng để trò chơi được chơi ở mức độ cao hơn.

- Tốc độ chơi nhanh hay chậm theo từng độ tuổi khác nhau.

26. Bịt mắt vẽ người (vật)

Giúp đối tượng chơi rèn luyện trí nhớ, tập phán đoán, ước định, tập vẽ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Trong đội chơi chia làm 4 tổ, mỗi tổ cử 3 người, chia bảng thành 4 ô hoặc dán lên bảng 4 tờ giấy khổ A3 hoặc A4.

- Bốn người xếp hàng dọc đứng trước bảng khoảng 2m.

- Quản trò bịt mắt người số 1 của mỗi đội (hoặc cử bịt mắt chéo).

- Quản trò quy định người số 1 vẽ cái đầu, tóc của đầu người.

- Sau đó lại bịt mắt người số 2 của mỗi đội và quy định vẽ tai, mắt của người.

- Lại bịt mắt người số 3 của mỗi đội quy định vẽ mũi, mồm, râu.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào nhìn thấy coi như thua.

- Đội nào vẽ đúng, không lệch ra ngoài mới được tính.

- Đội nào vẽ đúng, đẹp sẽ thắng.

* **Lưu ý:**

Mỗi đội càng nhiều người chơi, mỗi người vẽ một chi tiết càng khó, càng vui.

27. Nhân dân đang cần

Tạo không khí vui vẻ; rèn luyện phản ứng nhanh; sự khéo léo.

* **Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia thành các đội trong chi đội, hay lớp tập huấn theo cụm.

- Quản trò hô to "nhân dân đang cần".

- Tập thể chơi đáp lại "cần gì, cần gì".

- Quản trò hô "cần 3 cái khăn quàng" (hoặc những vật khác).

- Các đội chơi phải đem đủ 3 cái khăn quàng cho quản trò.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào đem đủ số lượng quản trò nói và nhanh nhất là thắng.

- Đội nào thiếu là không tính.

- Mỗi đội chỉ cử một người đem đồ vật.

*** Chú ý:**

Quản trò linh hoạt tìm những vật khó, tạo những tình huống vui. Ví dụ như: Cần 3 cái tất; 3 giày nữ; 3 đôi cõng nhau đi học…

28. Chí lớn gặp nhau

Tạo không khí vui vẻ khi làm quen, giao lưu.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho nam, nữ chuẩn bị giấy bút, không ghi tên mình vào đó.

- Quản trò quy định nữ đặt câu hỏi "nếu…".

- Nam thì trả lời "thì…".

- Quản trò để câu của nam một bên và nữ một bên, rồi lần lượt đọc câu của nữ "nếu…" rồi lại nhặt một câu của nam "thì…", sẽ có những câu hỏi và trả lời trùng nhau rất thú vị.

*** Chú ý:**

Tùy từng lứa tuổi quản trò hướng dẫn đặt câu hỏi và trả lời.

29. Làm ngược

Tạo vui vẻ trong hoạt động, học tập.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò đưa ra một câu nói đúng, người chơi phải lắc đầu.

- Quản trò đưa ra một câu nói sai người chơi phải gật đầu.

- Quản trò quy định: Nếu quản trò nói đúng thì "lắc đầu", nói sai thì "gật đầu" và cho tập thể học thuộc.

Ví dụ:

Quản trò chỉ một bạn tên Lan và hỏi "Bạn này tên Lan phải không?" người chơi phải "lắc đầu" hoặc chỉ vào cái bảng hỏi "Đây là cái bàn phải không?" người chơi phải "gật đầu"...

✓ Luật chơi:

- Ai làm sai theo quy định là sai.

- Quản trò cũng hành động đúng, sai. Ai theo sai của quản trò là sai.

- Quản trò có thể hỏi cá nhân một người cho vui.

*** Lưu ý:**

Lựa chọn câu hỏi phù hợp với đối tượng chơi.

30. Thụt thò

Giúp người chơi có phản xạ nhanh nhẹn, tạo không khí vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học thuộc động tác sau:

Thò: Đưa tay lên cao.

Thụt: Hạ tay xuống.

- Quản trò điều hành tập thể chơi. Khi hô thò tất cả hô theo và giơ tay cao. Hô thụt hạ tay xuống, hô theo.

- Quản trò hô thò nhưng có thể hạ tay xuống.

✓ Luật chơi:

- Ai làm sai theo lời quản trò là sai.

- Trọng tài chỉ giơ tay, không hô ai làm theo là sai.

*** Chú ý:**

Để tạo không khí quản trò điều khiển tốc độ chơi nhanh dần.

31. Nụ hoa, hoa nở, hoa tàn, hoa lung linh trước gió

Giúp người chơi có phản xạ nhanh, tạo không khí vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Nụ hoa: Giơ tay cao, 5 ngón tay chụm.

- Hoa nở: Xoè 5 ngón tay ra, hướng lên cao.

- Hoa lung linh trước gió: 5 ngón tay xoè, lắc bàn tay.

- Hoa tàn: Xòe 5 ngón tay quay xuống đất.

- Quản trò hô to và làm các động tác trên, tập thể chơi hô to và làm theo.

- Quản trò làm sai các động tác quy định.

✓ **Luật chơi:**

- Ai làm sai theo quản trò là sai.

- Ngoài bốn động tác quy định trên nếu quản trò hô sai mà người chơi hô theo cũng bị tính là sai.

Ví dụ:

Quản trò hô hoa nụ, ai hô theo là sai.

*** Chú ý:**

- Quản trò tạo tình huống để tập thể chơi dễ "nhầm", tạo không khí hứng khởi.

- Dùng các thế tay khác đánh "lừa" người chơi.

32. Chỉ, trỏ, chọc, trên

Tạo không khí vui vẻ, rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Chỉ: Bàn tay nắm, ngón trỏ thẳng, chỉ về phía trước.

- Trỏ: Bàn tay nắm, ngón trỏ thẳng, chỉ vào mình.

- Chọc: Năm ngón tay khép, chỉ xuống đất.

- Trên: Năm ngón tay khép, chỉ lên trời.

- Quản trò hô và làm các động tác trên.

- Tập thể chơi hô theo và cũng làm các động tác.

✓ **Luật chơi:**

- Ai làm sai theo tiếng hô của quản trò là sai.
- Quản trò không hô chỉ làm động tác ai làm theo là sai.

*** Chú ý:**

- Quản trò tăng tốc độ chơi từ chậm đến nhanh.
- Dùng từ thay thế để đánh "lừa" người chơi.

33. Cá bơi, cá lội, chíu, bùm

Giúp người chơi có phản xạ nhanh, tạo không khí vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Cá bơi: Năm ngón tay khép, lòng bàn tay vuông góc với mặt đất, lắc cổ tay để bàn tay cử động sang hai bên phải, trái.
- Cá lội: Năm ngón tay khép kín, lòng bàn tay song song với mặt đất, lắc cổ tay cho bàn tay cử động lên, xuống.
- Chíu: Làm động tác ở tư thế cá bơi, tay chỉ xuống đất.
- Bùm: Làm động tác ở tư thế cá bơi, tay chỉ lên trời.
- Quản trò hô và làm các động tác trên.
- Tập thể hô và làm đúng các động tác.

✓ **Luật chơi:**

- Quản trò chỉ làm, chưa hô mà ai làm là sai.
- Ai làm sai theo lời hô là sai.

*** Chú ý:**

- Tốc độ chơi nhanh dần.

- Cố gắng dùng hành động ngược để "lừa" người chơi.

34. Chanh chua - cua kẹp

Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, tạo không khí vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò hướng dẫn người chơi như sau:

- Quản trò hô chanh: người chơi đáp chua.

- Quản trò hô cua: người chơi đáp kẹp.

- Cứ hai người gần nhau tay phải xòe ra, lấy ngón trỏ tay trái đặt lên lòng bàn tay phải của người bên cạnh.

- Khi quản trò hô cua thì rút tay trái ra khỏi lòng bàn tay phải của người kia, ngược lại người kia nhanh chóng nắm tay phải lại để giữ được tay của người bên cạnh.

✓ Luật chơi:

- Ai bị nắm được ngón tay là thua.

- Quản trò không hô cua đã nắm tay, giật tay trái là thua.

*** Chú ý:**

Quản trò có thể dùng nhiều từ khác để hô như: bưởi - chua; cá - bơi; muỗi - đốt... nhằm đánh lừa người chơi. Chỉ có cua mới vừa giật vừa nắm tay.

35. Làm họa sĩ

Tạo không khí, rèn luyện trí nhớ, phản xạ nhanh nhẹn, tập trung cao.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Chấm mực: Tay trái nắm cao ngang mặt làm lọ mực. Tay phải, ngón cái và ngón trỏ nắm, ba ngón còn lại xòe và để trên tay trái làm cái bút.

- Vẽ trời: Giữ nguyên tay trái, tay phải giơ cao, vẽ lên trời.

- Vẽ đất: Giữ nguyên tay trái, tay phải thấp ngang hông, vẽ xuống đất.

- Khi quản trò hô "chấm mực" thì người chơi theo và làm động tác chấm mực.

- Khi quản trò hô "vẽ trời" thì người chơi hô theo và làm động tác vẽ trời.

- Quản trò hô "vẽ đất" thì người chơi hô và làm động tác vẽ đất.

- Quản trò có thể làm đúng hoặc làm sai.

*** Luật chơi:**

- Làm sai với lời hô, thua cuộc.

- Trước khi vẽ lần thứ hai người chơi phải chấm mực (ví dụ: quản trò hô: chấm mực, người chơi làm chấm mực. Quản trò hô vẽ trời, người chơi vẽ trời; liền sau đó quản trò hô vẽ đất người chơi phải chấm mực trước khi vẽ mới đúng luật).

- Người chơi làm chậm, không dứt khoát, không nhìn vào quản trò thì thua cuộc.

36. Con thỏ

Giúp đối tượng chơi phản ứng nhanh, rèn luyện trí nhớ, tạo không khí vui nhộn.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Con thỏ: Năm ngón tay phải chụm lại, giơ trước mặt.

- Ăn cỏ: Dùng thế tay của con thỏ đặt lên lòng bàn tay trái.

- Uống nước: Dùng thế tay con thỏ để vào miệng.

- Chui hang: Dùng thế tay của con thỏ để lên tai.

- Quản trò hô các tư thế của thỏ như đã quy định, tập thể chơi hô và làm theo.

- Quản trò làm các động tác thỏ sai với lời hô của mình.

Ví dụ:

Quản trò hô con thỏ nhưng lại đặt tay lên tai, miệng.

✓ Luật chơi:

- Ai làm sai theo lời hô của quản trò là sai.

- Ai làm chậm (không nhớ các động tác quy định) là sai.

*** Chú ý:**

+ Tốc độ nhanh chậm tuỳ theo đối tượng chơi.

+ Quản trò có thể quy định thêm các động tác khác để tăng thêm mức độ khó của trò chơi như:

- Nhặt lá: Để tay lên đầu và nắm lấy tóc.

- Nhảy nhót: Năm ngón tay chụm, mở liên tục, v.v..

37. Động vật thì bay - đồ vật bay

Giúp các đối tượng chơi có được phản ứng nhanh, tạo không khí vui nhộn.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi đứng và học động tác, quy định như sau:

- Khi nói đến động vật nào biết bay, người chơi phải dang hai tay vẫy (làm động tác bay) và nhảy lên.

- Khi nói đến đồ vật, động vật không biết bay người chơi hô không bay và đứng yên.

Ví dụ:

- Quản trò: Chim bay.

- Người chơi: Hô chim bay và làm động tác bay, nhảy lên.

- Quản trò: Nhà bay.

- Người chơi: Hô không bay, đứng yên.

✓ Luật chơi:

- Quản trò hô động vật, đồ vật nào không biết bay, người chơi làm bay là sai và ngược lại.

- Không làm động tác (chưa xác định được) là sai.

*** Chú ý:**

- Quản trò tăng tốc độ nhanh dần.

- Dùng những đồ vật, động vật có vần liền nhau hô để đánh "lừa" người chơi như:

Chim bay, cò bay, bò bay…

Chim bay, gà bay, bà bay, nhà bay...

Chim bay, sếu bay, điếu bay…

38. Sóng biển

Tạo không khí vui vẻ trong học tập, sinh hoạt.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác:

- Sóng biển: Giơ cao hai tay thẳng trên đầu.
- Sóng xô bên trái: Giơ thẳng tay lên đầu nghiêng bên trái.
- Sóng xô bên phải: Giơ tay nghiêng người sang phải.
- Sóng xô phía trước: Giơ cao tay chồm người lên phía trước.
- Sóng ngã phía sau: Ngả người phía sau.
- Quản trò hô các động tác chơi ở trên, người chơi phải hô to và làm theo.
- Quản trò có thể hô một đằng làm một nẻo, người chơi phải làm đúng theo lời hô của quản trò.

✓ Luật chơi:

Ai không làm theo tiếng hô của quản trò là sai.

*** Chú ý:**

Nếu đối tượng chơi bạo dạn, quản trò có thể hô: Sóng cuốn người đằng trước thì người đứng sau phải ôm người trước. Và sáng tạo cách hô như

sóng cuốn tóc, cuốn tay, cuốn chân... để tạo không khí sôi nổi hơn.

39. Luật giao thông

Giúp đối tượng chơi ôn những kiến thức về luật giao thông, phản ứng nhanh, tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Đèn xanh: Giơ hai tay phía trước quay nhanh.
- Đèn vàng: Quay chậm.
- Đèn đỏ: Không quay.
- Quản trò hô các động tác trên, tập thể chơi hô theo và làm đúng động tác.
- Quản trò có thể hô đèn này, làm động tác đèn khác.

✓ Luật chơi:

- Ai làm sai theo lời hô của quản trò là sai.
- Ai làm động tác không dứt khoát là sai.

*** Chú ý:**

Tốc độ nhanh, chậm tùy theo lứa tuổi chơi.

40. Lời chào

Giúp đối tượng chơi hiểu về phép lịch sự, biết chào hỏi khi gặp người lớn; rèn luyện phản ứng nhanh, tạo không khí vui.

*** Nội dung cách chơi**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Chào anh: Theo kiểu chào nghi thức Đội.
- Chào thầy: Khoanh hai tay trước ngực.
- Chào bác: Như chào thầy nhưng cúi xuống.
- Chào em: Tay đưa ra phía trước như động tác mời.
- Quản trò hô các lời chào và làm các động tác. Người chơi hô to và làm theo.
- Quản trò có thể hô một kiểu và làm một kiểu.

✓ Luật chơi:

- Ai làm khác với lời hô của quản trò là sai.
- Làm không rõ động tác là sai.

*** Chú ý:**

- Tốc độ hô nhanh, chậm tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.
- Có thể thêm một, hai động tác chào nữa để tăng thêm mức độ khó của trò chơi.

41. Chim, thỏ, cua, rắn

Giúp người chơi có trí nhớ, phản ứng nhanh, tạo không khí vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Con chim: Giơ cao tay phải, bàn tay nắm ngón trỏ duỗi và vẫy vẫy.

- Con thỏ: Động tác biểu thị giống con chim nhưng thêm ngón giữa.

- Con cua: ở thế tay con chim, năm ngón tay xòe ra và liên tục cử động.

- Con rắn: ở thế tay con chim, bàn tay nắm mở ngón út.

- Quản trò hô các con vật và làm động tác, tập thể chơi hô to và làm theo.

- Quản trò hô đúng, làm sai; tập thể chơi hô đúng, làm đúng động tác.

✓ **Luật chơi:**

- Ai làm sai theo lời hô của quản trò là sai.
- Ai làm không kịp cũng sai.

* **Chú ý:**

Tốc độ hô nhanh, chậm tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

42. Tập thể dục

Giúp cho đối tượng chơi có phản xạ nhanh, xử lý tình huống khéo léo. Tạo không khí vui vẻ trong học tập, sinh hoạt.

* **Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học thuộc các động tác sau:

1. Hai tay dang ngang, thẳng, song song với mặt đất.

2. Hai tay hướng trước, thẳng, hai tay song song nhau.

3. Hai tay giơ cao trên đầu, tay thẳng.

4. Hai tay xuôi thẳng thân người.

- Quản trò hô các số 1, 2, 3, 4; tập thể chơi hô to và làm theo.

- Quản trò có thể hô số 1 nhưng lại làm các động tác 2, 3, 4 tuỳ ý.

✓ **Luật chơi:**

- Quản trò hô số, ai làm sai theo quy định là sai.

- Quản trò làm động tác, không hô, ai làm theo cũng là sai.

- Quản trò hô, ai không làm cũng là sai.

*** Chú ý:**

- Tốc độ nhanh, chậm tuỳ theo đối tượng chơi.

- Quản trò có thể thêm một số động tác 5, 6... để tăng mức độ khó của trò chơi.

43. Ngón tay nhúc nhích

Giúp đối tượng chơi rèn luyện trí nhớ. Tạo không khí vui vẻ thoải mái trong học tập, sinh hoạt.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học câu sau:

“Một ngón tay nhúc nhích mời bạn xòe tay ra nào”.

- Khi nói “Một ngón tay nhúc nhích mời bạn xòe tay ra nào”, người chơi chỉ nói một lần “nhúc nhích”.

- Khi nói “Hai ngón tay nhúc nhích”, người chơi phải nói hai lần nhúc nhích.

Ví dụ:

+ Quản trò nói “Một ngón tay”.

- Người chơi nói “Một ngón tay nhúc nhích mời bạn xoè tay ra nào”.

+ Quản trò nói “Ba ngón tay nhúc nhích”.

- Người chơi nói “Ba ngón tay nhúc nhích, nhúc nhích, nhúc nhích mời bạn xoè tay ra nào”.

✓ **Luật chơi:**

- Tập thể chơi phải nói đủ số lần nhúc nhích mà quản trò nói.

- Quản trò có thể nói bất kỳ số nào, người chơi phải nói đủ.

- Người chơi phải nói liên tục không được nghỉ.

*** Chú ý:**

- Tuỳ theo đối tượng chơi, quản trò đếm nhanh hay chậm.

- Có thể lên đến 15-20 ngón tay, chân, tùy theo đối tượng chơi.

44. Làm tượng anh hùng

Giúp đối tượng chơi có hình dung nhất định về các tấm gương thanh niên anh dũng; tạo không khí vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Chị Sáu: Tay phải để sau gáy, tay trái hướng thẳng ra phía trước, tay hơi cao.

- Anh Trỗi: Hai tay nắm để ép sát vào hai hông (làm động tác anh Trỗi bị trói).

- Anh Kim Đồng: Tay phải làm động tác vác cần câu, tay trái làm động tác xách lồng chim.

- Anh Tám (Lê Văn Tám): Làm động tác cầm đuốc, tay trái giơ thẳng phía trước một góc 45^0 so với mặt đất, tay phải giơ thẳng ra phía sau làm với mặt đất một góc 45^0.

- Quản trò hô tên các anh hùng, tập thể chơi làm động tác và hô theo.

- Quản trò có thể hô tên một người mà lại làm động tác của người khác. Tập thể chơi phải làm đúng theo lời hô của quản trò.

✓ Luật chơi:

- Phải làm đúng theo lời hô của quản trò.

- Quản trò làm mà không hô, ai làm theo cũng sai.

*** Chú ý:**

- Quản trò hô nhanh, chậm tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

- Có thể thêm một số động tác của anh hùng khác như Bế Văn Đàn, Kpa Klơn, Phan Đình

Giót, v.v. để tăng thêm mức độ khó của trò chơi, tạo không khí vui vẻ hơn.

45. Hát to, hát nhỏ

Tạo không khí vui vẻ, giúp người chơi nắm bắt được nhịp điệu của bài hát.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Tay quản trò xòe, tập thể chơi hát to.

- Tay quản trò từ từ nắm lại, người chơi hát nhỏ dần dần.

- Tay quản trò nắm người chơi không hát (hát thầm).

- Quản trò chia tập thể chơi làm hai đội (2 loa), quy định mỗi đội chơi theo một tay của mình (đội 1 là tay trái, đội 2 là tay phải hoặc ngược lại).

- Quản trò bắt nhịp cho tập thể chơi hát một bài hát tập thể, người chơi hát to.

- Sau đó quản trò dùng hai tay điều khiển hai đội (2 loa), hát to nhỏ là theo tay quản trò. Người chơi phải theo tay của quản trò mà hát hoặc không hát.

✓ Luật chơi:

- Người chơi hát to nhỏ, theo tay điều khiển của quản trò.

- Quản trò nắm tay lại, người chơi phải hát thầm.

- Khi quản trò mở tay (xoè tay) người chơi phải hát đúng đoạn (tiếp theo phần nhẩm).

46. Hiểu nhau

Giúp người chơi làm quen, biết tên nhau (trong giao lưu), tạo không khí vui vẻ, thoải mái trong sinh hoạt, học tập.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho người chơi chuẩn bị một mảnh giấy và hướng dẫn người chơi viết họ tên, ngày sinh, món ăn yêu thích (để trống), đồ uống yêu thích (để trống),...

- Sau đó quản trò thu lại, trộn đều lên và phát trả lại cho tập thể chơi (Nếu ai trùng tên mình quản trò đổi cho người khác).

- Người chơi bắt đầu ghi những thông tin để trống về món ăn yêu thích, đồ uống yêu thích của bạn mình.

Ví dụ:

Thích ăn đá, thích uống nước muối, v.v..

(Tuỳ đối tượng chơi quản trò gợi ý ghi thông tin cho vui).

- Sau đó quản trò thu lại, đọc các giấy đã ghi các thông tin, đọc đến ai người đó đứng dậy.

*** Chú ý:**

Có thể thêm một số thông tin khác để tăng sự hấp dẫn, vui vẻ của trò chơi như: thích mặc gì, thích xem gì, v.v..

47. Một - Hai - Ba - Bốn - Năm

Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh nhẹn và rèn luyện trí nhớ, tạo không khí vui vẻ trong sinh hoạt, học tập.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

- Một: Giơ thẳng tay ra phía trước (tay phải).
- Hai: Để tay phải trước ngực.
- Ba: Dang tay phải rộng.
- Bốn: Đưa tay phải lên cao.
- Năm: Chỉ tay phải xuống đất.
- Quản trò hô các số và làm, tập thể hô to và làm theo.
- Quản trò có thể hô một số và làm động tác quy định của một số khác.

✓ Luật chơi:

- Ai làm sai theo lời hô của quản trò là sai.
- Quản trò chỉ làm không hô, ai làm theo là sai.

*** Chú ý:**

- Tốc độ hô nhanh, chậm tùy theo đối tượng chơi.
- Có thể thêm các động tác khác để tăng mức độ khó của trò chơi.

48. Nhớ dai

Giúp đối tượng chơi rèn luyện trí nhớ, phản xạ nhanh, tạo không khí vui vẻ.

Có thể chơi ở ngoài sân bãi, trong lớp học.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò làm từng động tác trước cho tập thể nhớ, chuẩn bị làm theo.

- Tập thể chơi nhớ và làm lại động tác mà quản trò đã làm lần trước.

Ví dụ:

- Quản trò giơ tay ra phía trước, tập thể chơi nhớ không làm, đứng yên.

- Quản trò đưa tay lên cao, người chơi đưa tay ra phía trước.

- Quản trò vỗ tay, người chơi đưa tay lên cao.

✓ Luật chơi:

- Ai làm giống quản trò là sai.

- Ai làm khác động tác trước của quản trò là sai.

*** Chú ý:**

- Tốc độ thực hiện nhanh, chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Quản trò chọn động tác khó, vui để tăng thêm hấp dẫn của trò chơi.

49. Đặt tên cho bạn

Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi để hoạt động; rèn luyện cách dùng từ cho đối tượng chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Dựa vào phụ âm đầu tiên trong tên của bạn để thêm vào những từ có cùng phụ âm.

Ví dụ:

- Quản trò nói: Tôi thấy, tôi thấy.
- Tập thể hỏi: Thấy ai, thấy ai.
- Quản trò nói: Thu thật thà.
- Thu lại nói: Tôi thấy, tôi thấy.
- Tập thể hỏi: Thấy ai, thấy ai.
- Thu nói: Mai mập mạp.
- Mai lại nói: Tôi thấy, tôi thấy.
- Tập thể hỏi: Thấy ai, thấy ai.

Cứ như thế trò chơi tiếp diễn

✓ **Phạm luật:**

- Ngập ngừng, không nói được.
- Nói các từ khác âm đầu với tên bạn định nói.
- Nói từ không có nghĩa hoặc chỉ nói được một từ.
- Nói lại từ mà người chơi khác đã nói.

* **Chú ý:**

- Một bạn có thể được nhắc đến nhiều lần nhưng khác từ ghép.
- Hai người có thể đối đáp, mỗi lần các từ ghép phải khác nhau.
- Tùy đối tượng chơi có thể quy định ghép thêm từ 3, 4 âm tiết để tăng mức độ khó của trò chơi.
- Thời gian cho suy nghĩ dài hay ngắn cũng tùy theo đối tượng chơi.

50. Ảo thuật gia

- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động; gây sự chú ý, tò mò, thu hút sự tập trung của tập thể.

- Tăng thêm “uy tín” của quản trò.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho người chơi ghi tên và một suy nghĩ, mong muốn... của cá nhân vào một tờ giấy nhỏ, mỗi người ghi một câu khoảng 10 - 15 từ, rồi gấp các tờ giấy đó lại.

- Quản trò thu các tờ giấy của người chơi và “phán” các suy nghĩ của các bạn chơi.

+ Thủ thuật:

- Thỏa thuận trước với một bạn làm “quân xanh” cho mình. Khi phán mẫu giấy đầu tiên (giả vờ ngửi, soi, v.v.), quản trò đọc một câu bất kỳ và hỏi bạn “quân xanh” có đúng không, bạn “quân xanh” công nhận là đúng. Rồi mở tờ giấy đó ra, thực chất tờ giấy này là của bạn khác, không phải của bạn “quân xanh”. Khi mở giấy ra, quản trò nhớ tên và nội dung ghi trong giấy rồi gấp lại. Tiếp tục lấy một tờ giấy khác và làm động tác ngửi, soi... và đọc. Thực chất là đọc mẩu giấy vừa gấp lại (đọc cả tên và nội dung), hỏi bạn đó có đúng không (chắc chắn đúng vì giấy là của bạn ấy). Rồi lại mở tờ giấy, nhớ tên và nội dung, lại đọc…

Ví dụ:

Bạn Nam là “quân xanh”.

Bạn An có mẩu giấy đầu tiên được đọc, có nội dung là: “Hôm nay trời nóng quá”, quản trò lấy mẩu giấy đầu tiên (chính là giấy của bạn An), làm

"ảo thuật" rồi đọc bất kỳ một câu như "tôi đói quá" hỏi bạn Nam có đúng không. Bạn Nam thừa nhận đúng. Quản trò giở tờ giấy ra nhớ tên bạn An và nội dung "Hôm nay trời nóng quá" rồi gấp lại. Tiếp tục lấy một tờ giấy khác làm "ảo thuật" rồi đọc đây là giấy của bạn An có nội dung là "Hôm nay trời nóng quá". Bạn An phải công nhận là đúng vì chính giấy của bạn. Rồi tiếp tục giở giấy ra lại nhớ tên và nội dung rồi gấp lại. Tiếp tục lấy một tờ giấy khác, đọc tên và nội dung tờ giấy mới gấp vào và trò chơi tiếp tục.

*** Chú ý:**

- Chỉ đọc 1/3 số tờ giấy so với số lượng chơi, đọc hết sẽ bị lộ.
- Bạn quân xanh dù sai với nội dung của mình viết vẫn phải nói là đúng.
- Khi "phán" quản trò nên ngồi xa tập thể chơi để khỏi bị phát hiện.

51. Hà Nội - Huế - Sài Gòn

- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động; rèn luyện phản xạ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

Hà Nội: Tay phải để lên đầu.

Huế: Tay phải để trước ngực, bàn tay áp vào tim.

Sài Gòn: Tay phải áp vào bụng.

- Quản trò hô và làm các động tác, người chơi hô và làm đúng quy định.

- Quản trò có thể làm động tác sai với lời nói, người chơi phải làm đúng quy định.

✓ **Phạm luật:**

- Làm sai với lời nói của quản trò.
- Làm không dứt khoát.
- Làm chậm so với quy định.
- Không nhìn vào quản trò.

* **Chú ý:**

- Quản trò có thể quy định thêm các địa danh cùng hành động để tăng mức độ khó của trò chơi.

- Tốc độ nhanh, chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

52. Bắn đại bác

- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.
- Rèn luyện phản xạ.
- Tạo sự thân ái, vui vẻ giữa các thành viên.

* **Nội dung cách chơi:**

Quản trò quy định cho tập thể chơi các động tác:

Súng: Bàn tay phải nắm giơ ngang mặt, hai cánh tay tạo thành chữ V.

* Ngắm phải: Tay phải đưa sang phải.

* Ngắm trái: Tay phải đưa sang trái.

* Máy bay: Tay phải chỉ cao lên trời và hô "bùm".

* Bộ binh: Tay phải chỉ xuống đất và hô "ầm".

- Quản trò hô và làm các động tác, người chơi hô to và làm các hành động theo quy định.

- Quản trò có thể hành động sai so với lời nói, người chơi phải hành động đúng.

✓ **Phạm luật:**

- Hành động sai so với lời hô.
- Làm chậm, làm không dứt khoát.
- Không nhìn vào quản trò.

*** Chú ý:**

- Tốc độ nhanh, chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

53. Dàn đồng ca mùa hạ

- Tạo không khí sôi nổi, thoải mái để hoạt động.
- Rèn luyện khả năng tập trung của người chơi.
- Ôn lại các bài hát.

*** Nội dung:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2, 3, 4… đội tùy theo số lượng người chơi.

- Cho các đội lựa chọn một bài hát.

- Khi có lệnh của quản trò, các đội đồng thanh hát bài của đội mình (hát hết rồi quay lại từ đầu).

- Khi có lệnh của quản trò các đội dừng lại.

✓ **Phạm luật:**

- Hát nhầm sang bài hát của đội bạn.
- Đang hát dừng lại.

*** Chú ý:**

- Quản trò có thể quy định bài hát cho các đội, lựa chọn các bài hát có nội dung gần giống nhau để các đội dễ bị sai.

54. Trò chơi Sin, Cosin, Tg, Cotg

- Tạo không khí vui vẻ, thoải mái để hoạt động.
- Ôn lại công thức hàm số lượng giác.

*** Nội dung cách chơi:**

- Nói được âm đầu của công thức hàm số lượng giác trong tam giác, các công thức đó là: Sin = đối/huyền; Cosin = kề/huyền; Tg = đối/kề và Cotg = kề/đối; viết tắt là: Sin = Đ/H; Cosin = K/H; Tg = Đ/K và Cotg = K/Đ.

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2, 3, 4 đội, tùy số lượng người chơi.

- Quản trò cho một công thức bất kỳ trong bốn công thức trên, các đội phải tìm được 2 từ có nghĩa, có các âm đầu là âm đầu của công thức.

- Quản trò cho các đội một khoảng thời gian ngắn để suy nghĩ.

- Quản trò ghi các từ của các đội lên bảng để xét.

- Hết công thức này chuyển sang công thức khác.

Ví dụ:

Quản trò cho công thức Sin=Đ/H các đội phải tìm được hai từ ghép có nghĩa như: đi học, điểm hẹn.

✓ **Phạm luật:**

- Nói trùng với từ đã có, sai âm đầu.
- Hết thời gian không nói được, trừ điểm.
- Từ không có nghĩa.

*** Chú ý:**

Có thể chơi 2, 3, 4 công thức một lần để tăng mức độ khó của trò chơi.

55. Xay lúa, giã gạo...

- Rèn luyện trí nhớ, tính tập trung, phản xạ nhanh nhẹn.
- Tạo tinh thần thoải mái để hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

* Xay lúa: Tay trái để ngang bụng lòng bàn tay ngửa, tay phải để ngang ngực lòng bàn tay úp, xoay đi xoay lại (cối xay lúa).

* Giã gạo: Tay trái để ngang bụng bàn tay ngửa, bàn tay phải nắm nhấc lên đập xuống lòng bàn tay trái (làm động tác giã gạo).

* Sàng: Bàn tay trái và phải ngửa, để ngang ngực, xoay đều cùng hướng (làm động tác sàng gạo).

* Sảy: Tay giống động tác sàng nhưng chuyển động lên xuống nhịp nhàng.

- Quản trò hô và làm các động tác, người chơi hô theo và làm các động tác theo quy định.

- Quản trò có thể làm các động tác đúng, sai với lời nói.

✓ **Luật chơi:**

- Làm sai theo lời hô của quản trò, chịu phạt.
- Làm chậm so với quy định, chịu phạt.
- Làm không rõ động tác, chịu phạt.
- Không nhìn quản trò, chịu phạt.

* **Chú ý:**

- Tốc độ nhanh, chậm tùy thuộc đối tượng chơi.
- Quy định thêm các động tác khác bốc gạo, bỏ thúng, tăng thêm sinh động và mức độ khó của trò chơi.

56. Cuốc đất, trồng cây

- Rèn luyện phản xạ, trí nhớ, tính tập trung.
- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.

* **Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

* Cuốc đất: Bàn tay phải nắm đưa lên, đưa xuống.

* Trồng cây: Bàn tay phải xòe, đưa ngang qua lại.

* Hái quả: Tay phải đưa cao quá đầu, 5 ngón tay chụm đưa lên, xuống nhẹ nhàng.

* Bóc vỏ: Bàn tay phải ngang mặt, bàn tay chụm, lắc qua, lắc lại.

* Ăn: Bàn tay phải chụm, đưa vào miệng.

- Quản trò hô và làm các động tác, người chơi hô to và làm động tác theo quy định.

- Quản trò có thể làm các động tác đúng, sai theo lời nói.

✓ **Luật chơi:**

- Làm sai theo lời nói của quản trò, chịu phạt.
- Làm chậm hơn với quy định, chịu phạt.
- Làm không rõ động tác, chịu phạt.
- Không nhìn quản trò, chịu phạt.

57. Vỗ tay - đấu pháp (oẳn tù tì)

- Rèn luyện khả năng phán đoán.
- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi vỗ tay theo nhịp đếm 1, 2 - 3, 4, 5 - 1, 2 (1, 2 vỗ chậm; 3, 4, 5 vỗ nhanh). Vỗ tay 2 lần, sau đó cứ 2 người ngồi gần nhau quay vào nhau chơi trò đấu pháp (oẳn tù tì) sẽ có người thắng, thua.

✓ **Luật chơi:**

Người thua chịu phạt theo quy định của quản trò.

58. Đánh răng, rửa mặt...

Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò quy định cho tập thể chơi các động tác vệ sinh cá nhân sau:

+ Đánh răng: Tay phải đưa qua đưa lại ngang miệng.

+ Rửa mặt: Hai tay đưa lên xuống trước mặt bàn tay xoè.

+ Gội đầu: Hai tay xoa đầu.

+ Rửa tay: Hai tay xoa vào nhau.

- Quản trò hô to và làm các động tác. Người chơi hô to và làm theo các động tác đã quy định.

- Quản trò có thể làm đúng, sai các động tác đã quy định.

✓ **Luật chơi:**

- Làm sai với lời nói quản trò, chịu phạt.

- Làm chậm so với quy định, chịu phạt.

- Không nhìn quản trò, làm không rõ động tác, chịu phạt.

59. Làm ngược

- Rèn luyện phản xạ, trí nhớ, linh hoạt.

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để hoạt động.

* **Nội dung cách chơi:**

- Quản trò quy định người chơi làm ngược với mình như sau:

+ Quản trò nắm bàn tay và nói: Nắm, người chơi xòe bàn tay và nói: xòe.

+ Quản trò để tay thấp, nói: Thấp, người chơi để tay cao và nói: cao.

+ Quản trò chỉ tay sang trái, nói: Trái, người chơi chỉ tay sang phải và nói: phải.

+ Quản trò để hai lòng bàn tay gần nhau và nói: ngắn, người chơi, để hai bàn tay xa nhau và nói: dài.

- Quản trò hô và thực hiện động tác, người chơi làm ngược lại với quản trò.

✓ **Luật chơi:**

- Làm không đúng quy định, chịu phạt.
- Làm chậm, chịu phạt.

* **Chú ý:**

- Có thể quy định thêm các động tác để thêm sinh động cuộc chơi.

60. Ai giống là sai

Rèn luyện óc phán đoán, phản xạ nhanh nhẹn.

* **Nội dung cách chơi**

- Quản trò cho người chơi học các động tác sau:

+ Động tác 1: Hai tay giơ cao, bàn tay xòe.

+ Động tác 2: Hai tay giơ cao, mở ngón trỏ và ngón giữa.

+ Động tác 3: Hai tay giơ cao, năm ngón tay chụm vào nhau.

- Quản trò cho người chơi đứng nguyên. Khi quản trò hô 1, 2, 3 người chơi ra bất cứ động tác nào đồng thời quản trò cũng làm một động tác bất kỳ nào đó.

✓ **Luật chơi:**

- Làm giống quản trò, thua cuộc.

- Làm chậm, thua cuộc.

- Đổi động tác, thua cuộc.

- Có thể nhìn hoặc không nhìn quản trò.

*** Chú ý:**

- Nếu ở ngoài sân, có thể quy định các động tác, giơ tay, chân, trò chơi hấp dẫn hơn.

- Có thể cho người chơi nhắm mắt hoặc quay mặt ngược hướng với quản trò, muốn vậy phải có trọng tài.

61. Trăng náu, trăng tròn

Rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho người chơi học các động tác sau:

+ Trăng tròn: Tay phải giơ cao quá đầu, bàn tay nắm.

+ Trăng khuyết: Tay phải giơ tay quá đầu, các ngón tay khép kín, ngón cái mở cong, lòng bàn tay hướng lên cao.

+ Trăng náu: Tay phải giơ cao quá đầu, năm ngón tay khép kín gập cổ tay, lòng bàn tay hướng xuống đất.

- Quản trò hô các động tác quy định, người chơi hô to và làm theo.

- Quản trò có thể làm đúng hoặc sai các động tác.

✓ **Luật chơi:**

- Làm sai với lời hô quản trò, thua cuộc.

- Làm chậm hơn quản trò hoặc không làm, thua cuộc.

- Đổi động tác, thua cuộc.

* **Chú ý:**

- Tốc độ chơi nhanh chậm tùy thuộc đối tượng chơi.

- Quản trò có thể quy định thêm các động tác khác như trăng non, trăng già…

62. Điện thoại

Rèn luyện phản xạ, trí nhớ, xử lý tình huống nhanh; tạo không khí trong học tập, hoạt động.

* **Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho người chơi học các động tác sau:

+ Reng reng: Bàn tay phải để cao ngang mặt, năm ngón tay chụm, quay cổ tay (làm động tác quay số điện thoại).

+ A lô: Bàn tay phải nắm để gần miệng.

+ Tôi nghe: Bàn tay phải khép để gần tai.

- Quản trò hô các động tác đã quy định, người chơi hô to và làm các động tác.

- Quản trò có thể làm đúng hoặc sai động tác.

- Quản trò hô “Reng reng”, người chơi hô “A lô” và làm động tác.

- Quản trò hô “A lô”, người chơi hô “Tôi nghe” và làm động tác.

- Quản trò hô “Tôi nghe”, người chơi hô “A lô” và làm động tác.

✓ **Luật chơi:**

- Làm sai động tác của quản trò hô, thua cuộc.

- Làm sai quy định của quản trò, thua cuộc.

- Làm chậm hoặc không nhìn quản trò, thua cuộc.

63. Hát về các loài chim

Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi trong học tập, hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho người chơi học lời hát sau theo giai điệu bài hát "*Cùng mắc võng trên rừng Trường Sơn*".

"*Mùa xuân đến chim đầy trời cao, đàn chim sẻ lao vào vườn ổi. Nào chim mẹ, chim em, chim chị, cùng chim cha chén chùm ổi thơm. Là la la lá là la la*".

- Quản trò chia người chơi thành 2, 3 đội; hát về các loài chim. Quản trò cho mỗi đội một đáp án trước về một loài chim và một vườn quả khác nhau. Đến lần hát thứ hai các đội phải tìm được một loại chim khác và vườn quả khác và cùng hát.

- Mỗi đội cử một đội trưởng có nhiệm vụ thông báo cho đội mình biết tên loài chim và loại quả đội mình hát.

✓ **Luật chơi:**

- Hát trùng loài chim mà đội mình và đội bạn đã hát, thua cuộc.

- Đến lượt đội mình hát, chưa hát được, quản trò cho đếm đến 5 hoặc 10 (tùy đối tượng chơi) không hát được, thua cuộc.

- Đội thắng phải hát hơn đội khác một lượt.

*** Chú ý:**

Đối tượng chơi nhỏ tuổi thì luật chơi có thể đơn giản hơn, ví dụ hát về loài chim và giữ nguyên một loại quả.

64. Ăn cơm với các dụng cụ, món ăn

- Rèn luyện từ ngữ.

- Rèn luyện cách gieo vần, tạo không khí vui vẻ, sôi nổi để học tập, sinh hoạt.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể chơi học thuộc bài hát "*Đi cấy*" dân ca Thanh Hóa.

"*Lên chùa bẻ một cành sen ăn cơm bằng đèn đi cấy sáng trăng, ba bốn cô có hẹn cùng trăng, có hẹn cùng trăng*".

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2, 3 đội.

- Các đội tìm từ thay thế cho loài cây và các đồ dùng, món ăn thay thế.

Ví dụ: "*Lên chùa bẻ một cành đa ăn cơm thịt gà đi cấy sáng trăng...*".

Hoặc: "*Lên chùa bẻ một cành mua ăn cơm mai rùa đi cấy sáng trăng ...*".

✓ **Luật chơi:**

- Hát trùng, thua cuộc.

- Câu hát không liền vần, thua cuộc.

- Đến lượt đội nào hát mà chưa hát được quản trò cho đếm đến 5 hoặc 10, không hát được, thua cuộc.

- Hát những đồ dùng, đồ ăn không hợp lý, thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Có thể chỉ dùng 3 luật chơi đầu, bỏ luật cuối.

- Gợi ý hát những đồ ăn, đồ dùng không đúng, trò chơi hấp dẫn hơn.

65. Nhảy dây bằng lời nói

Rèn luyện trí nhớ, phản xạ ; tạo không khí sôi nổi, thoải mái để học tập, hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học cách chơi sau:

+ Quản trò nói: Cao - người chơi đáp: đứng (đứng yên).

+ Quản trò nói: Thấp - người chơi đáp: đứng (đứng yên).

+ Quản trò nói: Đất (dây chạm đất) người chơi đáp: nhảy (nhảy dây).

- Quản trò hô các động tác, người chơi hô to và làm đúng động tác theo quy định.

- Quản trò có thể làm đúng hoặc sai động tác với lời hô.

✓ **Luật chơi:**

- Làm sai động tác theo quy định, thua cuộc.
- Làm chậm hoặc không dứt khoát, thua cuộc.
- Không nhìn quản trò, thua cuộc.
- Không làm, thua cuộc.

66. Ca sĩ dài hơi

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi để hoạt động.

- Rèn luyện cách giữ hơi khi học hát, nhạc. Tạo tinh thần tập thể đoàn kết.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội. Các đội lần lượt từng người ngân theo một âm nào đó a, u, ư, ê,... hết em này đến em khác.

- Quản trò tính thời gian ngân bằng cách bấm đồng hồ.

- Khi ngân mọi người đều nghe thấy.

✓ **Luật chơi:**

- Mỗi em chỉ được ngân một hơi, hết bạn này đến bạn khác, đội nào dài hơi nhất, thắng cuộc.

- Hai bạn ngân với nhau mà chậm, trừ thời gian.
- Đội nào có âm vực hay được cộng điểm.

67. Đẻ trứng - đẻ con

Rèn luyện trí nhớ, óc quan sát; tạo không khí vui vẻ thoải mái để học tập, hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:
+ Đẻ trứng: Tay phải giơ cao, bàn tay nắm.
+ Đẻ con: Tay phải giơ cao, bàn tay mở, các ngón tay cử động.
- Quản trò hô các con vật và làm các động tác đẻ trứng, đẻ con.
- Người chơi hô to và làm đúng các con vật đẻ trứng hay đẻ con.
- Quản trò có thể làm đúng hoặc sai.

✓ Luật chơi:

- Làm sai với các bài đẻ trứng, đẻ con thua cuộc.
- Làm chậm, thua cuộc.
- Làm không dứt khoát, thua cuộc.
- Không nhìn quản trò, thua cuộc.

68. Con ong

Rèn luyện trí nhớ, phản xạ nhanh nhẹn; tạo không khí sôi nổi để học tập, hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:
+ Con ong: Hai tay dang ngang, bàn tay xòe.

+ Ong bay: Hai tay lên xuống nhịp nhàng (động tác bay).

+ Ong hút mật: Hai tay chắp trước ngực, chuyển động lên xuống.

+ Ong đốt: Ở tư thế con ong nhún người lên xuống.

- Quản trò hô và làm các động tác, người chơi hô to và làm các động tác theo quy định.

- Quản trò có thể làm đúng, sai.

✓ **Luật chơi:**

- Làm sai với lời hô của quản trò, thua cuộc.
- Làm chậm, không dứt khoát, thua cuộc.
- Không nhìn vào quản trò, thua cuộc.

69. Gọi thuyền

Rèn luyện phản xạ, hiểu thêm về thế giới tự nhiên; tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để học tập, hoạt động.

* **Nội dung cách chơi:**

Kể tên các con vật, cây cối, đồ dùng, món ăn... có cùng chữ cái.

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội, mỗi đội khoảng 8-10 em là một cái thuyền. Quản trò phải nhớ hoặc ghi tên người chơi của các đội lên bảng.

- Quản trò hỏi tên một bạn trong một đội như:

Thuyền: Thuyền Bình chở gì?

- Đội của Bình phải trả lời: Thuyền Bình chở: Báo, Bao, Bi... Mỗi người nói một từ. Bình nói trước. Mỗi thuyền nói khoảng 4-5 từ. Hết đội nọ đến đội kia. Các từ phải có cùng âm tiết đầu tiên.

✓ **Luật chơi:**

- Nói sai chữ cái, thua cuộc.
- Hai người cùng nói, thua cuộc.
- Nói chở những hàng cấm, thua cuộc.
- Nói trùng chữ, thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Chọn những tên của các bạn trong đội có chữ cái khó, trò chơi hấp dẫn hơn.
- Quản trò cho một thời gian nhất định để các đội suy nghĩ.

II. MỘT SỐ TRÒ CHƠI ĐƯỢC TỔ CHỨC Ở NGOÀI SÂN BÃI

70. Hổ bắt lợn

- Giúp người chơi nhanh nhẹn, hoạt bát, rèn luyện sức khoẻ.
- Giáo dục tinh thần đoàn kết, đồng đội.
- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để hoạt động.

Đội hình: Xếp thành vòng tròn.

Số lượng: 30 - 40 em.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp thành vòng tròn, cử 1, 2, 3 đội, cứ một đôi có một lợn và một hổ.

- Khi có lệnh chơi, lợn đứng trong vòng tròn, hổ đứng ngoài vòng tròn, các em làm vòng tròn nắm tay vào nhau.

- Hổ tìm cách vào trong vòng tròn bắt lợn, các em làm vòng tròn có nhiệm vụ cản hổ không cho vào. Hổ có thể chui, nhảy qua tay 2 người làm vòng tròn.

✓ **Luật chơi:**

- Trong khoảng thời gian quy định, hổ không bắt được lợn, hổ bị phạt.

- Hổ bắt được lợn, lợn bị phạt.

- Chơi trong một thời gian nhất định, đổi đôi khác làm hổ và lợn.

- Vòng tròn đứt chỗ nào 2 người đó bị phạt.

* **Chú ý:**

- Chọn sân chơi có nền đất, tránh nguy hiểm.

- Có thể quy định thêm luật chơi: Hổ nào bắt lợn ấy...

71. Thả trúng vòng

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để hoạt động.
- Rèn luyện sự nhanh nhẹn, khéo léo, chính xác.
- Giáo dục tinh thần đồng đội, tính kỷ luật.

Đội hình: Xếp thành hàng dọc.

Số lượng: Khoảng 30 - 40 em.

Dụng cụ: Mỗi người chơi cần có 2 viên sỏi nhỏ.

* **Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia người chơi thành 2, 3, 4 đội,

tuỳ theo số lượng người chơi, mỗi đội có số lượng bằng nhau.

- Vẽ số vòng tròn bằng số lượng người chơi, và một vạch khoảng cách đến vòng tròn.

- Các đội chơi đứng ở vạch theo hàng dọc trước vòng tròn của mình.

- Khi có lệnh chơi các thành viên trong các đội từng người đứng trước vạch thả hai viên sỏi vào vòng của đội mình, lần lượt cho đến người cuối cùng.

✓ **Luật chơi:**

- Trong một khoảng thời gian quy định, đội nào có nhiều sỏi trong vòng, đội đó thắng.

- Hết số người vẫn còn thời gian, các đội có quyền nhặt sỏi ở ngoài vòng tròn đến vạch thả sỏi vào vòng cho đến khi hết thời gian.

- Mỗi lần chỉ được thả một viên sỏi.

- Đứng trên vạch là phạm luật, không tính.

*** Chú ý:**

- Khoảng cách vạch và vòng tròn xa, gần, vòng tròn to hay nhỏ tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

*** Phát triển trò chơi:**

- Chia các đội thành các đôi cõng nhau rồi thả sỏi vào vòng.

- Thay vòng tròn bằng một vật nào đó, treo trước các đội, các thành viên dùng sỏi ném trúng vật treo (vật treo là quả bóng, cái bảng...).

72. Chui qua sào

Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ; rèn luyện sự khéo léo, tinh thần đoàn kết đồng đội.

Dụng cụ: 3 cây sào dài khoảng 3m.

Đội hình: Hàng dọc.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2-3 đội, các đội xếp thành hàng dọc trước những cái sào.

- Mỗi sào do 2 bạn cầm ở các tư thế sau:

+ Để lên vai hai bạn đứng.

+ Để lên vai hai bạn khom.

+ Để lên vai hai bạn quỳ.

Có thể đặt sào lên giá có đinh đóng ở các độ cao khác nhau.

- Các đội phải lần lượt đi thẳng lưng chui qua sào, không được khom người, cúi đầu; chỉ hạ thấp chân. Hết đội nọ đến đội kia.

✓ Luật chơi:

- Làm rơi sào, mất điểm.

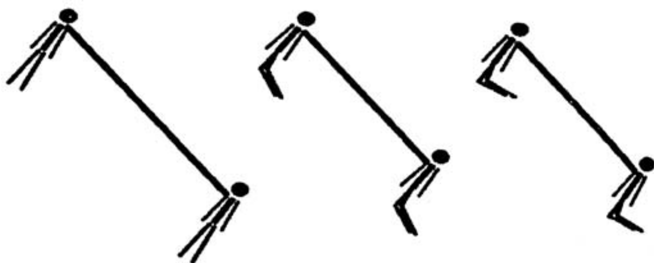
- Đi không đúng động tác, mất điểm.

- Mỗi bạn qua được sào tính 1 điểm.

*** Chú ý:**

- Mức sào cao, thấp tùy thuộc đối tượng chơi.

- Dùng những cây nhẹ làm sào.



73. Kiến, chim và người đi săn

+ Tạo không khí sôi động để hoạt động.

+ Tăng cường khả năng vận động, sự nhanh nhẹn, rèn luyện sức khoẻ.

+ Giáo dục tinh thần đoàn kết tập thể, tinh thần tự giác.

Dụng cụ: Khăn quàng đỏ, số lượng khăn bằng số lượng người chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành ba đội số lượng bằng nhau, dùng khăn đỏ để phân biệt các đội.

Đội kiến: Buộc khăn lên đầu.

Đội chim: Buộc khăn ở bụng.

Đội thợ săn: Buộc khăn ở tay.

- Khi có lệnh chơi, các đội tìm cách đuổi đối tượng của mình và vỗ vào người, đồng thời né đối thủ của mình không cho vỗ vào người: thợ săn đuổi chim, chim đuổi kiến, kiến đuổi thợ săn.

✓ Luật chơi:

- Bạn nào bị đối thủ vỗ vào người tự giác đứng ra ngoài.

- Bạn nào vỗ vào đối thủ, thua đứng ra ngoài.

- Khi có lệnh dừng lại, đội nào còn nhiều người, đội đó chiến thắng.

*** Chú ý:**

- Có thể quy định các đội chỉ được chạy trong một vòng tròn đủ rộng.

- Thay khăn quàng đỏ bằng các vật dụng khác phù hợp với điều kiện hiện tại như: Xắn một ống quần, xắn hai ống quần, để nguyên hai ống quần…

- Lựa chọn sân bãi phù hợp với trò chơi.

74. Mời vào (nghe tiếng đoán người)

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi để hoạt động.
- Rèn luyện trí nhớ, nhạy cảm, phán đoán.
- Tăng thêm tình đoàn kết.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau; xếp thành hàng dọc cách nhau khoảng 3 - 4m.

- Mỗi đội cử một bạn làm chủ nhà đứng tách riêng hàng của đội mình khoảng 5m, dùng khăn bịt mắt bạn đó lại.

- Khi có lệnh chơi các bạn trong mỗi đội lần lượt tiến đến gần bạn bịt mắt, cách khoảng 2m nói: Cốc, cốc, cốc, nhà có khách. Bạn bịt mắt phải nói đúng tên bạn gõ cửa và mời vào (Ví dụ: Mời bạn Lan vào nhà). Nếu đúng tên bạn đó, được vào nhà. Nếu không đúng bạn đó, quay về đứng cuối hàng và đến lượt bạn khác.

✓ Luật chơi:

- Gọi đúng tên mới được vào nhà.

- Hết thời gian quy định hoặc khi có lệnh dừng lại, đội nào có nhiều người vào nhà hơn, đội đó thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Có thể thay lời nói bằng một đoạn trong truyện "*Dê con nghe lời mẹ*" như sau: Dê con ngoan ngoãn, mau mở cửa ra…

- Có thể thay bằng đoạn hát ngắn, bằng tiếng kêu của một loài vật nào đó…

- Mỗi đội cử một trọng tài giám sát đội bạn, dùng cho tập thể chơi đã quen nhau.

75. Hoạ sĩ

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi để hoạt động.
- Rèn luyện khả năng vẽ, óc tưởng tượng, trí nhớ.
- Giáo dục tinh thần đồng đội.

Dụng cụ: Bảng, phấn (bút dạ, giấy A0). Có thể vẽ trên nền sân chơi (tùy điều kiện).

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2, 3, 4 đội, tùy số lượng người chơi, các đội xếp hàng dọc trước giá vẽ của đội mình, bạn đầu tiên cầm bút (phấn).

- Khi có lệnh chơi bạn đầu tiên lên vẽ một nét (theo đề tài) rồi chạy về đưa bút (phấn) cho bạn thứ 2... cho đến người cuối cùng hoặc khi có lệnh dừng lại.

- Mỗi người được vẽ một nét (không nhấc bút, không đi lại đường cũ).

✓ Luật chơi:

- Bạn nào vẽ 2 nét là phạm luật, không được tính nét thứ 2.

- Đội nào nhanh, tranh đẹp thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Khi phân định thắng, thua sẽ tính thời gian và tranh đẹp.

- Đề tài cho rộng để người vẽ sáng tạo nét vẽ.

- Các đội cử trọng tài theo dõi.

76. Đi chợ - tan chợ

- Tạo không khí sôi nổi, thoải mái.

- Rèn luyện trí nhớ, tính nhanh nhẹn, hoạt bát.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi đứng thành vòng tròn và đếm số thứ tự 1, 2, 3... cho đến hết và đi vòng quanh.

- Quản trò kể về buổi đi chợ của mình (Ví dụ: Hôm nay tôi đi chợ mua 2 cân gạo hết 3 nghìn 8 trăm đồng, một cân thịt hết...). Những người có số quản trò nói phải chạy ra khỏi vòng tròn, đi theo quản trò.

- Quản trò nói "tan chợ" những người được gọi ra lại chạy đúng vào vị trí lúc trước của mình.

✓ Phạm luật:

- Ai gọi đến số không ra trong thời gian quy định.

- Không vào đúng vị trí của mình trong thời gian quy định.

*** Chú ý:**

- Quản trò nói to, rõ cho tập thể cùng nghe thấy.

- Có thể nói trùng số.

- Có thể thay kể đi chợ bằng bài hát có các con số.

77. Vườn bách thú

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi để hoạt động.

- Rèn luyện trí nhớ, sự sáng tạo.

- Phát huy tính hài hước của cá nhân.

*** Nội dung cách chơi:**

- Bắt chước tư thế của các loài động vật.

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội, mỗi đội khoảng 10 - 15 em, vẽ hai vòng tròn đủ rộng cho hai đội. Các đội xếp hàng dọc cách vòng tròn của đội mình khoảng 10m.

- Khi có lệnh lần lượt người chơi của các đội bắt chước động tác đi, bay, bò... của một con vật nào đó rồi nhanh chóng chạy về phía vòng tròn, đứng vào trong vòng tròn và làm hình tượng của con vật đó, đứng yên. Khi bạn đầu tiên đứng xong thì tiếp tục đến người số hai lại đứng vào trong vòng tròn và làm động tác bắt chước con vật đó, cứ như vậy cho đến người cuối cùng.

✓ Luật chơi:

- Đội nào về nhanh nhất, bắt chước các con vật giống, hài hước sẽ thắng cuộc.

- Chỉ chạy không bắt chước động tác, không được tính.

*** Chú ý:**

- Các đội có thể bắt chước cùng một con vật.

- Trong cùng một đội không được bắt chước giống nhau.

78. Tìm đúng địa chỉ

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để hoạt động.

- Rèn luyện trí nhớ, óc phán đoán.

Dụng cụ: Giấy A4, bút dạ nhỏ.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò chia số người chơi thành 2 đội có số lượng bằng nhau, mỗi người 1/4 tờ giấy A4 và ghi địa danh của các tỉnh, thành phố của nước ta như Hà Nội, Huế, trong một đội các địa danh không được trùng nhau.

+ Quản trò cho bắt thăm thứ tự chơi trước, sau.

+ Khi bắt đầu chơi, đội chơi trước đứng thành hàng ngang, giơ tấm giấy có ghi địa danh lên trước mặt. Đội chơi sau cử một người quan sát và phải nhớ địa danh của các thành viên trong đội mình (trong khoảng thời gian nhất định). Hết thời gian quy định, người quan sát nhắm mắt lại, các bạn trong đội đổi chỗ cho nhau, úp giấy vào ngực, sau đó người quan sát mở mắt và chỉ vào từng người của đội số 1 và nói theo trí nhớ hoặc phán

đoán của mình. Nói đến bạn nào bạn đó lật giấy ra nếu đúng địa danh của mình bạn đó bước ra khỏi hàng, không đúng đứng lại chỗ. Cứ như vậy cho đến khi hết thời gian quy định. Tiếp tục đến đội 2, đội 1 lại cử một người quan sát và nói.

✓ **Luật chơi:**

- Chỉ được nói một lần (Ví dụ: chỉ một bạn nói: Hà Nội).

- Chưa hết thời gian, có quyền nói lại vòng 2.

+ Đội nào nói đúng nhiều nhất trong cùng một khoảng thời gian thì thắng cuộc.

+ Đội nào có thời gian nói ít hơn, đúng nhiều hơn thì thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Số lượng người của các đội chơi nhiều hay ít, tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Có thể thay tên các địa danh bằng các con vật, các loài hoa, cây...

79. Xây nhà - Trồng cây

- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.
- Rèn luyện tính nhanh nhẹn hoạt bát.
- Phát triển tính sáng tạo.
- Giáo dục tinh thần đoàn kết.

Số lượng: Mỗi đội từ 20 - 30 em.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có

lượng người chơi bằng nhau, vẽ hai vạch cách nhau khoảng 15 - 20m (vạch xuất phát và vạch làm nhà). Hai đội xếp hàng dọc trước vạch xuất phát.

- Khi có lệnh chơi, người đầu tiên của các đội nhanh chóng chạy đến vạch xây nhà đứng vào một chỗ nào đó, có thể là hàng rào, cây, nhà,... người đầu tiên đứng xong tiếp tục đến người thứ hai, người thứ ba, cho đến người cuối cùng thì thành một khu vườn có nhà, có cây, cổng, v.v..

Gợi ý: Những người làm nhà đứng chụm tay vào nhau, có thể nhà vuông, nhà tròn... Cổng nhà có 2 người, chụm tay vào nhau làm cổng, các em làm cây bắt chước dáng cây, các em làm ao ngồi thành hình cái ao, trong ao có cá, tôm, cua… Các em làm hàng rào, dang tay rộng nắm vào nhau…

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào nhanh nhất, có nhà đẹp, vườn phong phú thì thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Thêm lời thuyết trình cho ngôi nhà của mình.
- Số lượng càng đông càng vui.
- Có thể thêm các con vật nuôi…

Phát triển trò chơi: Trong những hoạt động lớn, chuẩn bị các nguyên vật liệu như xốp, cây, lá… cho các đội thi làm nhà thật.

80. Xe chỉ luồn kim

- Tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

- Rèn luyện sự khéo léo, nhanh nhẹn.
- Giáo dục tinh thần đồng đội, bản lĩnh.

Dụng cụ:

- Kim khâu bằng số lượng người chơi.
- Cuộn chỉ bằng số lượng đội chơi.
- Ghế bằng số lượng đội chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng bằng nhau, xếp hàng dọc mỗi người cách nhau một cánh tay. Mỗi người trên tay cầm một cây kim, người cuối cùng cầm thêm một cuộn chỉ. Để phía trước mỗi đội một cái ghế, khoảng cách từ ghế đến các đội bằng nhau.

- Khi có lệnh chơi, người cuối cùng xâu chỉ qua lỗ kim rồi đưa cho người trên mình, cứ như thế cho đến người đầu tiên. Người đầu tiên xâu chỉ qua lỗ kim rồi buộc chặt lại, chạy lên cắm kim vào ghế của đội mình.

✓ Luật chơi:

- Người chơi không được rời khỏi vị trí, trừ người đầu tiên.
- Đội nào cắm kim trước, chắc chắn, thắng cuộc.
- Kim đổ có quyền cắm lại.
- Đứt chỉ chỗ nào, xâu từ chỗ đó.

*** Chú ý:**

- Lỗ kim to hay nhỏ tuỳ thuộc đối tượng chơi.

- Khoảng cách xa hay gần tùy thuộc vào đối tượng chơi.

81. Thông điệp

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi trong sinh hoạt tập thể.
- Phát triển khả năng sáng tạo của cá nhân.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp thành hàng dọc trước vạch xuất phát. Mỗi đội chuẩn bị một cái bàn, trên đó để tờ giấy và một cây bút, khoảng cách từ bàn đến vạch khoảng 15-20m.
- Khi có lệnh xuất phát, người đầu tiên nhanh chóng chạy đến bàn ghi một thông điệp nào đó theo chủ đề quản trò ra. Mỗi thông điệp không quá 10 từ. Bạn đầu tiên ghi xong chạy về đưa bút cho người thứ hai, người thứ hai chạy lên ghi... Trò chơi cứ thế tiếp tục cho đến người cuối cùng hoặc hết thời gian.
- Phân định thắng thua: Đội nào có nhiều thông điệp hay, thắng cuộc.

✓ Luật chơi:

- Thông điệp dài hơn quy định không được tính.
- Các thông điệp trùng nhau, tính một thông điệp.
- Mỗi người chỉ được viết một thông điệp.

*** Chú ý:**

- Quản trò đưa ra các chủ đề mang tính giáo dục, tuyên truyền cao.

- Quy định các thông điệp ngắn, dài tuỳ thuộc đối tượng chơi.

82. Giúp bạn

- Tạo không khí sôi nổi.

- Rèn luyện sức khỏe, sự nhanh nhẹn, khéo léo.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng bằng nhau, cho các đội xếp thành hàng dọc trước vạch xuất phát.

- Khi có lệnh, bạn đứng đầu hàng cõng bạn thứ hai về đích, sau đó bạn thứ hai quay lại cõng bạn thứ ba về đích, cứ thế cho đến bạn cuối cùng.

✓ Luật chơi:

- Đội nào về trước xếp hàng ngay ngắn, thắng cuộc.

- Đội nào có người bị ngã, quay lại vạch xuất phát.

*** Chú ý:**

- Lựa chọn sân chơi có nền đất, cát.

- Có thể chơi bằng cách hai bạn công kênh một bạn về đích.

83. Ai khoẻ

- Rèn luyện sức khoẻ, sự nhanh nhẹn, khéo léo.

- Tạo không khí sôi nổi trong hoạt động.

Dụng cụ:

- Một cuộn dây dài, chắc chắn nối thành vòng tròn.

- Giầy, dép hoặc các dụng cụ khác.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng bằng nhau, đứng vào trong dây, các đội đứng xen kẽ trong vòng, dây để ngang bụng, trước mỗi người để giày, dép.

- Quản trò quy định đội nào lấy giày, đội nào lấy dép.

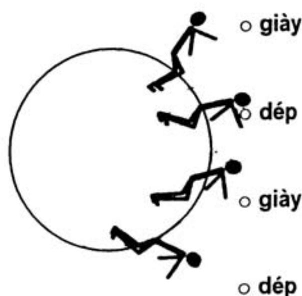
- Khi có lệnh chơi các đội phải dùng sức, khéo léo lấy được vật quy định của đội mình.

✓ Luật chơi:

- Trong một thời gian nhất định, đội nào lấy được nhiều vật hơn đội đó thắng cuộc.

- Dây phải luôn ở trước bụng người chơi.

- Một người có thể lấy nhiều vật.



*** Chú ý:**

- Vật để xa, gần tuỳ thuộc đối tượng chơi.

- Khoảng cách giày, dép đến người chơi bằng nhau.

- Chọn sân chơi là nền đất, cát để tránh nguy hiểm.

84. Viết văn

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.
- Làm giàu vốn từ, câu văn.
- Tạo tinh thần đoàn kết thân ái.

Dụng cụ: Bảng, phấn (giấy A0, bút dạ).

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội với số lượng người chơi bằng nhau; cho các đội xếp hàng dọc trước vạch xuất phát, trước mỗi đội đặt bảng (giấy), phấn (bút).

- Quản trò cho một chủ đề, các đội hãy viết một đoạn văn về chủ đề đó. Khoảng cách từ vạch đến bảng khoảng 10-15 cm.

- Khi có lệnh chơi người số đầu tiên của mỗi đội tiến về phía bảng viết một số từ về đề tài đó, viết xong đem phấn về cho người thứ 2 lên viết tiếp,... cho đến người cuối cùng hoặc hết thời gian quy định.

✓ Luật chơi:

- Mỗi bạn chỉ được viết một số từ (do quản trò quy định).

- Nếu đến dấu chấm, dấu phẩy phải đánh dấu cho đúng câu văn, mỗi dấu được tính một từ.

- Đội nào xong trước hoặc hết thời gian, xem xét đoạn văn đội nào hay, đúng câu sẽ thắng cuộc.

Ví dụ:

Quản trò đưa ra đề tài "Tả cảnh buổi sáng mùa hè", mỗi người viết không quá 4 từ.

Bạn 1: Sáng nay, trời; bạn 2 viết tiếp: oi quá; bạn 3 viết tiếp:...

*** Chú ý:**

- Có thể quy định mỗi người 4, 5, 6... từ hoặc một câu ngắn dưới 10 từ.

- Nên có một khoảng thời gian ngắn giữa người trước và người sau.

85. Cưỡi ngựa, đánh gôn

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ.

- Rèn luyện tính khéo léo, chính xác, phối hợp nhịp nhàng, nhanh nhẹn.

- Tạo tinh thần đoàn kết tập thể.

Dụng cụ:

- Bóng nhựa, gậy dài khoảng 1m, số lượng bằng 1/3 số người chơi.

- Ghế, số lượng gấp đôi số đội chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số người chơi bằng nhau, tổng số của các đội là các

số chia hết cho (3, 6, 9, 12...). Cứ 3 người thì làm thành một con ngựa, đứng ở vạch xuất phát.

- Con ngựa được tạo thành như sau: một người đứng đầu, một người đứng sau hai tay bám vào vai hoặc hông em đứng đầu. Một em ngồi trên lưng em thứ 2, tay cầm gậy, bóng để dưới đất, chờ lệnh.

- Khi có lệnh chơi, con ngựa đầu của mỗi đội, dùng gậy dẫn bóng về đích, trên đường đi bóng phải dẫn chui qua 2 ghế. Đến đích dẫn quay trở lại đường cũ, giao bóng cho con ngựa thứ 2. Con ngựa thứ 2 làm như con ngựa đầu cho đến con ngựa cuối cùng đưa bóng về đích.

✓ **Luật chơi:**

- Chỉ dùng gậy để điều khiển bóng.
- Ngã ngựa quay về vị trí xuất phát.
- Bóng phải chui qua ghế.
- Đội nào về đích trước sẽ thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Ghế trên đường đi nhiều hay ít phụ thuộc vào đối tượng chơi.
- Dùng gậy nhỏ để đỡ gây nguy hiểm.
- Lựa chọn sân đất, cát tránh nguy hiểm.

86. Cõng bạn thổi bóng

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ.
- Rèn luyện sức khoẻ, sự nhanh nhẹn, khéo léo.

- Tạo tinh thần đoàn kết, đồng đội.

Dụng cụ:

- Bóng bay chưa thổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng bằng nhau, số lượng các đội là số chẵn (4, 6, 8...), cho các đội xếp hàng dọc trước vạch xuất phát.

- Khi có lệnh chơi từng đôi một của các đội cõng nhau vừa đi vừa thổi bóng bay. Em được cõng cầm bóng để vào miệng em cõng, em cõng thổi bóng đi về đích buộc vào dây, rồi quay về đích, đôi thứ 2 tiếp tục làm như đôi thứ nhất cho đến đôi cuối cùng.

- Ở đích buộc một quả bóng mẫu vào một cây, trên cây buộc nhiều dây để sẵn cho các đội buộc bóng.

✓ Luật chơi:

- Thổi bóng bị nổ, buộc mảnh nổ vào dây được tính một quả.

- Khi hết thời gian đội nào có nhiều bóng ở cây, thắng cuộc.

- Nếu bị ngã, quay lại vạch xuất phát.

- Bóng thổi to bằng quả bóng mẫu mới được tính.

*** Chú ý:**

- Chọn loại bóng bay tốt, thổi bóng mẫu vừa phải để tránh bị nổ.

- Không được bóp bóng cho nổ.

- Lựa chọn nền sân chơi tránh gây nguy hiểm.

87. Đoàn kết

- Rèn luyện sức khỏe, tính nhanh nhẹn, hoạt bát, tinh thần đoàn kết.

- Tạo không khí vui vẻ.

Đội hình chơi: Người chơi đứng thành vòng tròn (số lượng đông, có thể đứng 2, 3 vòng tròn [trong, ngoài]).

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học thuộc các câu sau:

* Quản trò hô	* Người chơi đáp
Đoàn kết	Thì sống
Chia rẽ	Thì chết
Kết bạn	Kết mấy

- Quản trò hô, người chơi đáp như trên.

- Khi người chơi hỏi kết mấy quản trò hô kết n (n = 1, 2, 3...).

- Người chơi phải nhanh chóng tìm bạn và kết lại (nắm tay nhau) theo đúng số quản trò hô.

Ví dụ:

Quản trò hô kết 5 thì người chơi phải kết mỗi nhóm 5.

✓ **Luật chơi:**

- Quản trò cho một khoảng thời gian nhất định rồi dùng còi thổi, ai kết không đúng số là thua.

*** Chú ý:**

- Khi hô xong quản trò có thể đếm từ 1 đến 5 hoặc 10 tùy vào đối tượng chơi rồi thổi còi dừng lại.

- Quản trò có thể hô cho vui như sau: 2 người 3 chân, 3 người 5 chân, v.v. để tạo không khí.

- Cũng có thể hô kết quả là một phép cộng hoặc trừ như: kết 3 + 1 - 2, người chơi phải làm phép tính xong mới kết.

88. Người thừa thứ ba

- Rèn luyện sức khoẻ, sự hoạt bát, khéo léo.
- Tạo không khí vui vẻ trong học tập, sinh hoạt.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi điểm số theo thứ tự 1, 2, v.v. cho đến hết.

- Đội hình chơi đứng thành vòng tròn số một đứng trong, số hai đứng ngoài, quay mặt vào tâm hình tròn.

- Quản trò chỉ định hai bạn đuổi nhau: A, B.

Ví dụ:

- Quản trò quy định A đuổi B hoặc B đuổi A.

- Khi nghe tiếng còi, hai bạn đuổi nhau luồn lách trong vòng tròn và người chơi.

- Khi người bị đuổi đứng trước người số 1 của một đội nào đó thì người số 2 đuổi lại người đang đuổi. Người bị đuổi lại chạy luồn lách và tìm cách đứng trước một đội nào đó, trò chơi diễn ra liên tục.

✓ **Luật chơi:**

- Người đuổi vỗ vào người bị đuổi thì người đuổi lại trở thành người bị đuổi.

- Không chạy quá không gian quản trò quy định.

*** Chú ý:**

- Nên cho vòng tròn đứng hẹp để tăng độ khó của trò chơi.

- Tìm nơi nền đất, không trơn để tránh bị ngã.

89. Tranh ghế

Giúp đối tượng chơi phản ứng nhanh, tạo không khí sôi nổi.

Dụng cụ chơi: Chuẩn bị một số ghế ít hơn số người chơi là 1 (5 người 4 ghế).

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi hát một bài tập thể và đi vòng quanh những chiếc ghế.

- Khi tập thể hát quản trò thổi một tiếng còi (hoặc hô ngồi), mọi người chơi phải nhanh chóng ngồi vào một ghế nào đó, không nhường nhau.

✓ **Luật chơi:**

- Ai không có ghế ngồi là thua.

- Quản trò rút bớt ra một ghế rồi tiếp tục chơi.

- Khi chỉ còn một người một ghế thì người đó là người thắng.

*** Chú ý:**

- Nếu không có ghế có thể dùng những tờ giấy để xuống đất, thay cho ghế ngồi.

- Nếu người chơi đông thì chia làm các đội và cử người chơi đại diện.

90. Tìm nhạc trưởng

- Rèn luyện phản xạ nhanh, khéo léo.
- Tạo không khí vui vẻ.

Đội hình chơi: Xếp thành vòng tròn.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi đứng thành vòng tròn, cử ra 1 hoặc 2 bạn là người đi tìm nhạc trưởng và ra khỏi vòng tròn nhắm mắt lại.
- Quản trò chỉ một bạn làm nhạc trưởng và bắt đầu chơi.
- Khi bắt đầu chơi, tập thể chơi vừa đi quanh vòng tròn vừa hát và làm các động tác theo nhạc trưởng của mình.

Ví dụ:

- Nhạc trưởng vỗ tay thì người chơi cũng phải vỗ tay.
- Nhạc trưởng vẫy tay thì người chơi cũng phải vẫy tay, v.v..

✓ Luật chơi:

- Người đi tìm nhạc trưởng chỉ 3 lần không đúng nhạc trưởng thì bị phạt.
- Quá thời gian quy định không tìm ra nhạc trưởng cũng bị phạt.
- Khi tìm ra nhạc trưởng thì nhạc trưởng thay vào chỗ người đi tìm.

*** Chú ý:**

- Nhạc trưởng khéo léo chuyển các động tác để không bị lộ.

- Người chơi quan sát để làm theo các động tác của nhạc trưởng.

91. Bóp bóng

- Tạo không khí sôi nổi.

- Rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, khéo léo; tinh thần đồng đội, đoàn kết.

Dụng cụ:

- Bao tải (hoặc túi to có thể đứng vào đó).

- Bong bóng thổi sẵn.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi chẵn. Cứ 2 bạn làm một cặp, một bạn đứng trong bao có chứa bóng bay đã thổi phồng, đứng trước đích.

- Khi có lệnh chơi, em ở ngoài phải tìm cách bóp nổ bóng trong bao của đội mình, em trong bao đi về đích.

✓ Luật chơi:

- Sau khi đội cuối cùng thực hiện bóp bóng, đội nào bóp được nhiều bóng, thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Có thể tính thời gian bóp bóng cho các đội.

- Nếu có nhiều bao chơi cùng một lúc.

92. Bịt mắt đánh trống

Giúp đối tượng chơi ước định được khoảng cách, rèn trí nhớ, tạo không khí vui vẻ trong học tập, sinh hoạt.

Đội hình: Xếp thành hàng dọc.

Số lượng: Khoảng 40 người.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội, mỗi đội cử một trọng tài.

- Chuẩn bị một số dùi, trống. Số dùi bằng số người chơi, số trống bằng số đội chơi.

- Tập thể chơi dùng khăn quàng để bịt mắt.

- Các đội đứng thành hàng dọc trước trống của mình, tay cầm dùi trống, dùng khăn bịt mắt.

- Khi có lệnh chơi, người chơi lần lượt tiến lên và gõ vào trống của mình.

✓ Luật chơi:

- Mỗi người chỉ được gõ một lần.

- Không gõ nhầm sang trống đội khác.

- Đội nào có nhiều người gõ trúng, thời gian nhanh nhất, đội đó thắng.

*** Chú ý:**

- Khoảng cách giữa người và trống tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Có thể thay trống bằng bóng bay, ghế, v.v..

- Trọng tài đội nọ giám sát đội kia.

93. Bảy úp

- Rèn luyện trí nhớ, phản xạ nhanh nhẹn.
- Tạo không khí sôi nổi trong sinh hoạt.

Số lượng: Khoảng 30 - 40 người.

Đội hình: Xếp thành vòng tròn.

*** Nội dung cách chơi:**

- Người chơi đếm số 1, 2, 3, 4, 5, 6 thì để tay trước ngực.
- Người đếm số 7 thì úp tay lên trên đầu.
- Quản trò chỉ vào bất cứ người nào trong vòng tròn, người đó đặt tay phải, hoặc trái lên trước ngực và đếm 1. Người tiếp theo, theo hướng tay đó cũng đặt tay đó lên trước ngực và đếm 2 cho đến người thứ 6. Người thứ 7 có thể tùy ý dùng tay trái hay phải đặt lên đầu và hô úp. Theo hướng tay úp lên đầu, người bên cạnh lại đặt tay trái hay phải là tùy và đếm 1. Người theo hướng tay chỉ phải đếm 2 và đặt tay đúng hướng. Cứ như vậy trò chơi tiếp tục.

✓ Luật chơi:

- Ai đếm 7 mà không úp là sai.
- Ai đếm mà không đặt tay hoặc ngược lại là sai.
- Từ người số 2 đến số 6 đặt tay lên đầu hoặc ngược hướng với người số 1 là sai.
- Chỉ người úp và người số 1 có quyền chỉ hướng.

*** Chú ý:**

Quản trò cho đếm tốc độ nhanh dần tạo để không khí vui hơn.

94. Giữ cờ Đội

Trò 1: Giúp đối tượng chơi có được sự nhanh nhẹn, tạo không khí thi đua sôi nổi.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

Dụng cụ: Cờ Đội, số lượng cờ tương ứng với số đội chơi.

Đội hình chơi: Đứng thành vòng tròn.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho các đội đếm số theo thứ tự 1, 2, 3, 4...
- Số lượng mỗi đội bằng nhau.
- Mỗi đội cử một người giữ cờ.
- Khoảng cách cờ đến đội là bằng nhau.

Quản trò gọi đến số nào thì số đó phải chạy lên giữ được cờ, đồng thời người giữ cờ phải buông cờ ra.

✓ Luật chơi:

- Đội nào để cờ rơi xuống đất là thua.
- Đội nào xuất phát trước là thua.
- Đội nào nhầm số chạy là thua.
- Khi có lệnh đội nào không buông cờ là thua.

*** Chú ý:**

- Nếu có nhiều đội giữ được cờ, quản trò cho khoảng cách xa hơn và đấu tiếp.
- Tùy thuộc vào độ tuổi mà khoảng cách xa gần cho phù hợp.

- Tùy vào độ tuổi để cho cán cờ ngắn hay dài.

Trò 2: Giúp người chơi nhanh nhẹn, khéo léo, tạo không khí sôi nổi.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

Dụng cụ: Cán cờ , số lượng bằng số đội chơi.

Đội hình: Xếp thành hàng dọc.

*** Nội dung cách chơi:**

Khi có lệnh người số 1 ở các đội dùng một ngón tay giữ cờ thăng bằng, đi đến điểm quy định rồi quay lại cầm cờ trao cho người thứ 2. Người thứ 2 làm như người thứ nhất và trao cho người thứ 3. Cứ như vậy cho đến người cuối cùng. Đội nào nhanh nhất là thắng.

✓ **Luật chơi:**

- Mỗi lần cờ đổ tính là một lần phạm quy.
- Phải trao cờ ở vạch.

*** Chú ý:**

- Khoảng cách vạch và điểm đến phải bằng nhau.
- Tùy theo đối tượng quản trò nên tăng mức độ khó của trò chơi bằng cách để cờ lên trán hoặc cán cờ ngắn, v.v..

95. Kiểm tra thời khoá biểu

- Giúp các em ghi nhớ thời khoá biểu học tập trong tuần, rèn trí nhớ, tác phong nhanh nhẹn.
- Tạo không khí vui vẻ trong học tập, v.v..

Đội hình: Xếp thành vòng tròn, chữ U.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho người chơi nhớ thời khoá biểu học của mình trong tuần.

- Quản trò cho tập thể hát và vỗ tay theo một bài hát tập thể, quản trò chạy quanh vòng tròn rồi chỉ vào bất cứ một ai trong tập thể chơi, và hô thứ trong tuần. Người đó phải nói đúng thời khoá biểu của ngày đó, theo nhịp vỗ tay.

Ví dụ:

Quản trò chỉ vào bạn A hô thứ 2: Bạn A phải nói Toán, Hoá; quản trò chỉ bạn B hô thứ 4: Bạn B phải nói Văn, Lý, Kỹ thuật…

✓ Luật chơi:

- Ai nói sai theo thời khoá biểu là sai.

- Nói phải theo nhịp, không chậm hơn nhịp vỗ tay.

*** Chú ý:**

Nhịp vỗ tay nhanh hay chậm tùy theo đối tượng chơi.

96. Nhảy tiếp sức (đua cóc)

- Rèn luyện tinh thần đoàn kết, sức khoẻ.

- Tạo không khí sôi nổi trong học tập, sinh hoạt.

Đội hình: Xếp thành hàng dọc.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia số người chơi thành các đội với số lượng người bằng nhau.

- Quản trò kẻ vạch đích đến và vạch xếp hàng.

- Quản trò cho các bạn trong đội chơi ngồi theo hàng dọc và phát lệnh chơi.

- Các đội chơi bắt đầu từ em số 1 ở tư thế ngồi xổm, hai tay chạm đất (giống con cóc) và nhảy tới đích, sau đó lại nhảy về đứng ở bên cạnh đội mình (ở vạch xếp hàng).

- Tiếp theo đó là người số 2, người số 3 cho đến người cuối cùng.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào về đích xếp hàng nhanh nhất là thắng.

- Đội nào có người nhảy tay không chạm đất là phạm luật.

*** Chú ý:**

Khoảng cách xa gần tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

97. Đua ếch

- Rèn luyện sự nhanh nhẹn, hoạt bát, khéo léo; giáo dục tinh thần đồng đội, kỷ luật.

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ, hào hứng trong học tập, sinh hoạt.

Đội hình: Xếp thành hàng dọc.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau.

- Quản trò quy định vạch xuất phát, đích.

Cách chơi:

- Quản trò cho các đội ngồi theo hàng dọc, tay người nọ bám vào vai người kia.

- Người đầu tiên ngồi ở vạch xuất phát.

- Khi có lệnh chơi các đội ở tư thế người nọ bám vai người kia nhảy đến vạch đích.

✓ **Luật chơi:**

- Người cuối cùng đến đích trước là thắng.

- Đội nào đứt dây (không bám vào nhau) là phạm luật.

- Đội nào xuất phát trước là phạm luật.

*** Chú ý:**

- Khoảng cách xuất phát và đích tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

- Có thể cho người chơi nắm vào áo của nhau, hoặc một chỗ tiện lợi, tùy thuộc vào đối tượng chơi.

98. Tôi là vua

Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, rèn tính tập trung, tạo không khí vui.

Đội hình: Đứng thành vòng tròn.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò chỉ vào ai và hô "vua", người đó giơ thẳng tay và hô to: "Ta là vua".

- Khi quản trò chỉ vào bất cứ người nào, người đó giơ tay và hô to "Ta là vua".

- Hai người đứng bên cạnh, khoanh tay trước ngực và hô “Ta là hoàng hậu”.

✓ **Luật chơi:**

- Người được chỉ mà hô “Ta là hoàng hậu” là sai.

- Hai người bên cạnh không hô và làm đúng động tác là sai.

99. Đá bóng

- Giúp đối tượng chơi nhanh nhẹn, hoạt bát, giáo dục tinh thần đồng đội.

- Tạo không khí sôi nổi.

Số lượng: Khoảng 20 đến 30 người.

Dụng cụ: Chuẩn bị số lượng bóng bay bằng số lượng người chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành hai đội; mỗi đội một màu bóng.

- Quản trò cho các đội thổi bóng bay và buộc bóng vào cổ chân mỗi bạn.

- Khi có lệnh chơi các đội tìm cách dẫm nổ bóng đội bạn.

✓ **Luật chơi:**

- Không được dùng tay đập bóng mà phải dùng chân đá bóng.

- Không được ôm bạn cho bạn khác dẫm bóng.

- Khi có lệnh dừng, đội nào còn nhiều bóng là đội đó thắng.

*** Chú ý:**

- Quản trò nhắc nhở không được đá cao chân (nguy hiểm).

- Không va chạm mạnh trong lúc chơi.

100. Làm ngược

- Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, rèn trí nhớ.

- Tạo không khí vui vẻ.

Đội hình: Xếp thành vòng tròn hoặc chữ U.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

+ Quản trò gật, người chơi lắc.

+ Quản trò đứng, người chơi ngồi.

+ Quản trò giơ một tay, người chơi đá một chân.

+ Quản trò nhảy, người chơi nhún chân.

- Quản trò hô và làm đúng các động tác theo quy định hoặc hô một động tác và làm một động tác khác.

✓ Luật chơi:

- Ai làm đúng theo cách hô của quản trò là sai.

- Ai không xác định được động tác (không làm) cũng sai.

*** Chú ý:**

Tốc độ nhanh, chậm tùy theo đối tượng chơi.

101. Tìm bạn

- Giúp đối tượng chơi có phản xạ nhanh, óc phán đoán.

- Tạo không khí vui tươi, sôi nổi.

Đội hình: Xếp thành vòng tròn.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

Dụng cụ: Khăn bịt mắt.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia người chơi thành các cặp, quy định như sau:

Cặp 1: Kêu meo, meo

Cặp 2: Kêu gâu, gâu

Cặp 3: Kêu quác, quác.

Cặp 4: Kêu chít, chít.

- Cho tập thể chơi đứng thành vòng tròn.

- Các cặp chơi dùng khăn bịt mắt và đứng xa nhau.

- Khi có lệnh các cặp kêu theo tiếng quy định và đi tìm nhau.

✓ Luật chơi:

- Ai tìm không đúng cặp là sai.

- Khi tìm thấy phải nắm tay nhau.

- Khi có lệnh dừng ai không tìm được là phạm luật.

*** Chú ý:**

- Người ngoài không được nhắc.

- Có thể dùng chính tên mình để gọi nhau.

- Thời gian chơi tuỳ theo đối tượng chơi.

102. Làm tượng

- Giúp đối tượng chơi ôn lại các bài múa.
- Tạo không khí vui vẻ.

Đội hình: Xếp thành vòng tròn.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

*** Nội dung cách chơi:**

Quản trò cho tập thể vừa hát, vừa múa một bài. Khi có tiếng còi dừng lại, tập thể chơi phải giữ nguyên tư thế đó, không cử động thêm.

✓ Luật chơi:

- Quản trò kiểm tra xem ai sai động tác múa là sai.
- Không giữ được thăng bằng là sai (giữ nguyên vị trí giống tượng).
- Dừng sớm hoặc sau tiếng còi là sai.

103. Tôi là ai (hoặc ai là ai)

- Rèn luyện trí nhớ, óc quan sát.
- Tạo không khí vui vẻ để hoạt động, học tập.

Dụng cụ:

- Khăn bịt mắt bằng số lượng đội chơi.
- Trọng tài số lượng bằng số đội chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành hai đội có số lượng người chơi bằng nhau.

- Mỗi đội cử một bạn làm người đi tìm và bịt mắt, các đội xếp thành hàng dọc. Đội nọ đi tìm bạn đội kia.

- Cho người đi tìm quan sát 3 bạn đứng đầu của đội bạn rồi bịt mắt lại.

- Khi có lệnh chơi, 3 bạn đứng đầu đổi chỗ lẫn nhau, người đi tìm phải nói được tên của các bạn đội khác.

- Hết lượt này đến lượt khác.

✓ **Luật chơi:**

- Nói sai bạn trừ 1 điểm (mỗi bạn đúng được 1 điểm).

- Kết thúc đội nào nhiều điểm hơn thì thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Các bạn ở ngoài không được nhắc.

104. Làm xiếc với cờ Đội

- Tổ chức ở chi đội, liên đội, hội thi, hội trại.

- Rèn tính khéo léo, hoạt bát, v.v. cho đội viên, tạo không khí thoải mái trong hoạt động, học tập.

Dụng cụ chơi: Cờ Đội hoặc chỉ cán cờ, số lượng cờ bằng số đội chơi.

Số lượng: Không hạn chế tùy quy mô tổ chức và được chia thành các đội.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội, số lượng mỗi đội bằng nhau.

- Cho các đội đứng thành hàng dọc trước vạch xuất phát.

- Khi có lệnh của quản trò, người đứng đầu các đội (số 1) để cờ lên bàn tay, giữ thăng bằng, đi đến điểm quy định quay trở lại vạch xuất phát, trao cờ cho người số 2. Người số 2 làm như người số 1 và trao cờ cho người số 3, v.v..

- Khi có lệnh dừng lại tính điểm, đội nào phạm luật ít sẽ là đội thắng.

✓ **Luật chơi:**

- Bàn tay xoè ra để đốc cờ lên, người chơi giữ thăng bằng (như làm xiếc), không dùng ngón tay giữ cờ.

- Mỗi lần cờ đổ người chơi có quyền dựng cờ lên và bị trừ đi một điểm.

- Phải đi đến đích mới được quay lại.

- Đội nào có nhiều người "làm xiếc" và ít đổ hơn là đội đó thắng.

*** Chú ý:**

- Vạch và đích xa hay gần tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Ở lứa tuổi nhỏ có thể cho dùng ngón tay cái và ngón trỏ cầm đốc cờ.

- Không được cầm cờ bằng 5 ngón tay.

- Đội viên lớn cho để đốc cờ vào một ngón trỏ để giữ thăng bằng cờ.

105. Bón cho bé

- Giúp đối tượng chơi ước định chính xác, thao tác nhanh, gọn, hiểu nhau.

- Tạo không khí vui vẻ trong sinh hoạt, học tập.

Dụng cụ:

- Khăn bịt mắt mỗi đội ít hơn một so với số lượng người chơi.

- Bỏng ngô, kẹo, v.v..

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia người chơi thành các đội có số lượng bằng nhau.

- Bịt mắt những người đút cho bé, mỗi đội cử một bé đứng tách khỏi hàng không bịt mắt.

- Khi có lệnh của quản trò người số 1 của mỗi đội đi đến bé và đút cho bé ăn, phải đút vào miệng, bé không được dùng tay mà phải dùng mồm cắn bỏng ngô (kẹo). Đút xong người số 1 bỏ khăn bịt mắt chạy về đập vào người số 2; người số 2 tiếp tục làm như người số 1, v.v..

✓ Luật chơi:

- "Bé" không được dùng tay để lấy vật.

- Đút xong phải chạy về đúng vạch mới vỗ vào người thứ 2.

- Không được nhìn thấy trong khi đi.

- Người đút do bé điều khiển (sang trái, sang phải, tiến...).

*** Chú ý:**

- Khoảng cách xa gần tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Có thể bịt mắt cả "bé" cho trò chơi thêm hấp dẫn.

- Thay kẹo, bỏng ngô bằng các đồ ăn, uống khác cho vui.

106. Cuộn chỉ

- Rèn luyện tính khéo léo, nhanh nhẹn, tinh thần đoàn kết tập thể.

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để học tập, hoạt động.

Dụng cụ:

- Dây dài, số lượng bằng số lượng đội chơi, chiều dài bằng nhau.

- Chai nước, bằng số đội chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người bằng nhau, xếp thành hàng dọc, mỗi bạn đứng cách nhau khoảng 2m. Người đứng đầu cầm vỏ chai, dây được rải dọc theo hàng của các đội.

- Khi có lệnh chơi người đứng đầu cầm dây cuộn vào vỏ chai và đưa cho người thứ hai, người thứ hai cuộn dây... Cứ như vậy cho đến người cuối cùng.

✓ Luật chơi:

- Đội vào nhanh nhất thắng cuộc.

- Dây tuột khỏi vỏ chai, cuộn lại từ đầu.

*** Chú ý:**

- Chọn vật cuộn nhỏ hơn như bút bi, vỏ diêm, bật lửa để trò chơi hấp dẫn hơn.

- Có thể tính thời gian rồi so sánh dây dài, ngắn.

107. Lên bờ - xuống nước

Giúp người chơi có phản xạ nhanh.

Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi trong sinh hoạt.

Số lượng: Khoảng 30 đến 40 người.

Đội hình: Xếp thành vòng tròn.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học thuộc các động tác sau:

+ Lên bờ: Nhảy lùi.

+ Xuống ruộng: Nhảy tiến.

+ Sang phải: Nhảy sang trái.

+ Sang trái: Nhảy sang phải.

- Quản trò hô các động tác, người chơi hô to và làm theo quản trò.

- Quản trò hô một đằng làm một nẻo.

✓ Luật chơi:

- Ai làm sai theo cách hô của quản trò là sai.

- Quản trò làm mà không hô, ai làm theo cũng sai.

*** Chú ý:**

- Tốc độ nhanh chậm tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

- Có thể thêm các động tác đứng, ngồi (đều làm ngược) cho tăng mức độ khó của trò chơi.

108. Lái tàu

- Giúp người chơi vận động, ghi nhớ chính xác.
- Tạo không khí vui vẻ, thoải mái trong sinh hoạt, học tập.

Đội hình: Xếp thành hàng dọc.

Dụng cụ: Chuẩn bị các dụng cụ khác nhau cho mỗi đội, số dụng cụ tương ứng với đội chơi (quyển sách, vở, dép,...); khăn bịt mắt.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp thành hàng dọc theo mỗi đội, đứng ở vạch xuất phát.
- Quản trò thông báo cho các đội lấy vật do quản trò quy định.
- Cử một số bạn làm chướng ngại vật.
- Từng người trong đội chơi bịt mắt, trừ người cuối cùng.
- Các đội tự quy định rẽ phải, trái, tiến, lùi, do người cuối cùng phát lệnh (ví dụ: vỗ vai trái là rẽ trái, vai phải là rẽ phải, vỗ đầu là tiến thẳng, vỗ mông là lùi... cho đến động tác nhặt vật, không được dùng lời). Người cuối cùng vỗ vào người đứng trước mình, cứ thế cho đến người đầu tiên.

✓ Luật chơi:

- Chỉ điều khiển bằng động tác, không được dùng lời.

- Đụng vào chướng ngại vật bị trừ điểm.

- Lấy nhầm vật đội khác - không tính điểm chơi (loại).

*** Chú ý:**

- Khoảng cách vạch xa hay gần tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Vật cản nhiều hay ít tuỳ thuộc đối tượng chơi.

109. Đánh trống Đội

- Rèn luyện khả năng đánh trống của đội viên.

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi để học tập, hoạt động.

Dụng cụ:

- Trống đội khoảng 12 trống con, 3 trống cái.

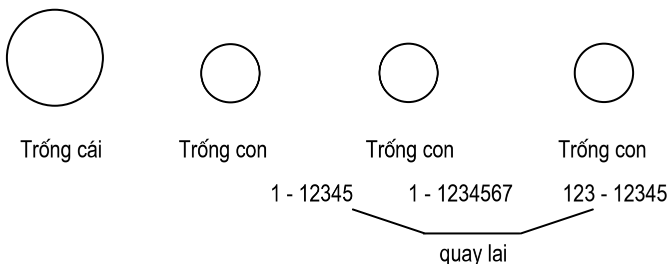
- Dùi trống.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 3 đội, mỗi đội có số lượng 12 bạn, xếp thành hàng dọc. Bạn đứng đầu đánh trống cái, ba bạn đứng sau đánh trống con. Quản trò quy định đánh một bài trống nào đó (chào cờ, chào mừng, hành tiến...) và quy định trống con đánh đoạn nào.

- Khi có lệnh chơi các bạn trống con đánh theo đoạn đã quy định và ghép thành bài trống. Hết đội nọ đến đội kia, hết lượt này đến lượt khác. Các bạn đánh trống cái đánh bình thường.

Ví dụ: Trống hành tiến



✓ **Luật chơi:**

- Đánh sai nhịp, sai tiếng, thua cuộc.
- Hai người cùng đánh một lúc, thua cuộc.
- Đánh sai đoạn theo quy định, thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Mỗi lần đánh khoảng 2 lần bài trống.
- Quy định đoạn ngắn, dài tùy thuộc đối tượng chơi.

110. Thắt khăn quàng đỏ

- Rèn luyện kỹ năng thắt khăn quàng đỏ cho đội viên.
- Rèn luyện tính khéo léo, cẩn thận.

Chuẩn bị: Khăn quàng đỏ bằng số lượng người chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau. Các đội đứng thành hàng ngang quay mặt vào nhau, từng đôi một đứng thẳng hàng nhau.

- Khi có lệnh chơi, hai đội nhanh chóng quàng khăn đỏ cho nhau.

✓ **Luật chơi:**

- Khi có lệnh dừng lại đội nào quàng được nhiều, đúng, đẹp, thắng cuộc.

*** Chú ý:**

Thời gian chơi ngắn, dài tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

111. Nhà thiết kế và người mẫu

- Rèn luyện tính sáng tạo, năng động, phát huy khả năng của cá nhân.
- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

Dụng cụ: Giấy màu, dây ni lông, lá cây, cành cây nhỏ…

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng bằng nhau, các đội đứng vào vị trí theo sự phân công của quản trò. Các vật dụng để dưới đất.
- Khi có lệnh chơi các đội dùng vật liệu đã chuẩn bị, xé, dán, buộc thành những trang phục theo quy định của quản trò (Ví dụ: Mỗi đội 2 bộ quần áo nam, nữ mùa hè, 1 bộ trang phục dân tộc…). Trong đó có người thiết kế và người mẫu (người mẫu đứng cho nhà thiết kế thực hiện). Đồng thời chuẩn bị một lời giới thiệu về các trang phục của đội mình.

✓ **Luật chơi:**

- Hết thời gian quy định, đội nào trang phục đẹp, sáng tạo, giới thiệu hay sẽ thắng cuộc.

- Trang phục không chắc chắn (bị rơi, tuột) thì bị trừ điểm.

*** Chú ý:**

- Số lượng trang phục nhiều hay ít phụ thuộc vào số lượng và đối tượng chơi.

- Cho các đề tài dí dỏm như tạo thành các con vật, cây cối, nhà cửa... để trò chơi thêm sôi động.

112. Theo bước chân anh

- Tạo không khí sôi động, vui vẻ.

- Rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, óc phán đoán...

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi đứng thành vòng tròn, quản trò đứng giữa, tập thể hát một bài nào đó và làm các động tác theo quy định của quản trò như sau: quản trò làm động tác đi tập thể chơi đi và vỗ tay. Khi chân quản trò mới nhấc lên nhưng chưa chạm đất, người chơi không đi, không vỗ tay.

✓ **Luật chơi:**

- Khi chân quản trò bước chưa chạm đất, ai bước theo hoặc vỗ tay, thua cuộc.

- Quản trò có thể chỉ làm một động tác, người chơi phải làm cả hai (vừa đi vừa vỗ tay).

113. Giã gạo

- Rèn luyện tính nhanh nhẹn, hoạt bát, khéo léo.

- Rèn kỹ năng dập bóng trong môn thể thao bóng rổ.

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

Dụng cụ:

- Bóng chuyền, số lượng bằng các đội chơi.

- Các vòng tròn trên đường đến đích.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc trước vạch xuất phát.

- Khi có lệnh chơi người đầu tiên dập bóng xuống đất một lần, sau đó vừa dập bóng vừa tiến lên sao cho đúng vào các vòng tròn của đội mình, cho đến đích, rồi quay lại đưa bóng cho em thứ hai, cứ như vậy cho đến người cuối cùng trong đội.

✓ Luật chơi:

- Bóng trúng vòng tròn mới được tính.

- Bóng tuột khỏi tay, quay lại vạch xuất phát.

- Đội nào nhanh nhất sẽ thắng cuộc.

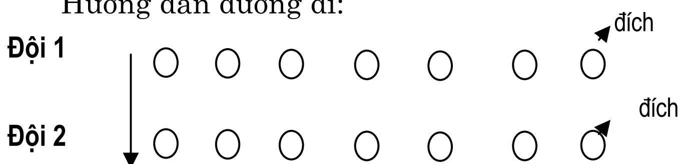
*** Chú ý:**

- Vòng tròn to, nhỏ hoặc xa, gần tùy thuộc đối tượng chơi.

- Có thể một người cõng bạn, một người dập bóng, tăng mức độ khó của trò chơi.

- Các vòng tròn có bán kính bằng nhau.

Hướng dẫn đường đi:



114. Kết tóc

- Rèn luyện tính khéo léo, kỹ năng kết dây, kết tóc.

- Tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

Chuẩn bị:

- Dây dù hoặc dây ni lông có thiết diện to hoặc nhỏ giống nhau, số lượng gấp 3 lần số lượng người chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng bằng nhau, xếp hàng dọc trước vạch xuất phát.

- Khi có lệnh chơi các đội vừa đi về đích vừa kết dây sao vừa đi nhanh vừa kết được nhiều dây. Khi đã đi đến đích không được kết dây, để dây xuống đất.

✓ Luật chơi:

- Đội nào về đích nhanh, trọng tài so độ dài dây đã kết đội nào dài hơn thắng cuộc.

- Khi có lệnh dừng lại, bạn nào chưa về đích, dây không được tính.

- Nếu đứng lại kết dây trừ điểm.

*** Chú ý:**

- Từ vạch đến đích xa hay gần tuỳ đối tượng chơi.
- Có thể vừa cõng nhau, vừa kết dây.
- Đối tượng chơi nhỏ tuổi, chọn dây có tiết diện to.

115. Bò vào chuồng

- Rèn luyện phản nhanh nhẹn, hoạt bát.
- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ.

Chuẩn bị:

- Khăn bịt mắt, số lượng bằng 1/2 số lượng người chơi.

- Thước kẻ hoặc một que dài khoảng 60cm, có số lượng bằng 1/2 số người chơi.

- Vật dụng làm vật cản (gạch, cặp sách...).

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau và là số chẵn (6, 8, 10...), các đội xếp hàng dọc trước vạch xuất phát.

- Người đứng đầu bịt mắt, người thứ hai cầm thước, cứ thế người chơi tạo thành từng cặp cho đến cặp cuối cùng.

- Khi có lệnh, cặp đầu tiên của các đội tiến về đích bằng cách: người đứng sau dùng thước điều khiển người đứng trước theo quy định (Ví dụ: gõ đầu đi thẳng; gõ vai trái, rẽ trái; gõ vai phải, rẽ phải...). Trên đường đi tránh các vật cản và đưa

bò về chuồng. Khi bò đã về chuồng cặp thứ 2 mới được xuất phát, cứ như thế cho đến cặp cuối cùng.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào có bò về chuồng nhanh nhất, thắng cuộc.

- Hết thời gian, bò chưa vào chuồng, không được tính.

- Khi đi vướng vật cản, trừ điểm.

- Không được nói, chỉ dùng thước điều khiển.

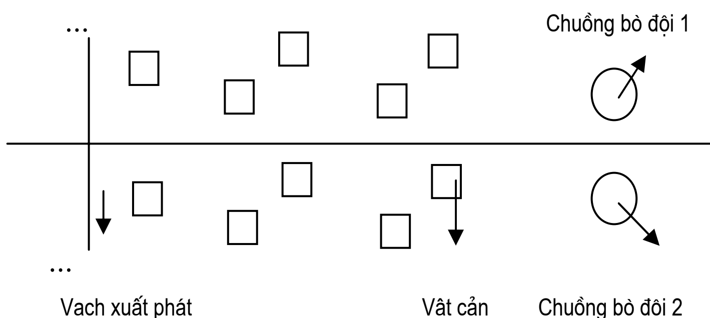
*** Chú ý:**

- Vật cản nhiều hay ít phụ thuộc vào đối tượng chơi.

- Lựa những vật cản không gây nguy hiểm.

- Số lượng vật cản trước các đội bằng nhau.

Hướng dẫn đường đi:



116. Vũ điệu cha cha cha

- Giúp người chơi rèn luyện trí nhớ, phản xạ nhanh nhẹn.

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học các động tác sau:

1: Tiến một bước.

2: Tiến một bước.

3: Tiến một bước.

4: Lùi một bước.

- Quản trò cho tập thể chơi xếp đội hình vòng tròn, hàng ngang hoặc chữ U.

- Quản trò hô các số cho người chơi làm các động tác theo quy định (Ví dụ: 1, 2, 3, 4; 2, 2, 3, 4: 3, 2, 4, 3...).

- Quản trò có thể làm sai, người chơi phải làm đúng các động tác theo quy định.

✓ Luật chơi:

- Bạn nào làm sai theo quy định, thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Tốc độ hô nhanh hay chậm tuỳ thuộc vào đối tượng chơi.

117. Mật lệnh

- Rèn luyện trí nhớ, sự nhanh nhẹn, hoạt bát.
- Tạo tinh thần đoàn kết, tinh thần đồng đội.
- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi làm các đội có số lượng người chơi bằng nhau, đứng thành hàng dọc,

đội nọ cách đội kia 2m, mỗi người trong đội đứng cách nhau 1m.

- Khi có lệnh chơi, người đầu tiên của các đội chạy đến chỗ quản trò nhận lệnh (Ví dụ: Mỗi đội lấy 1 chiếc dép, 1 chiếc giày,...). Người đầu tiên chạy về nói cho người thứ 2, người thứ 2 nói cho người thứ 3, cứ như thế cho đến người cuối cùng. Người cuối cùng có nhiệm vụ tìm các vật của quản trò quy định.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào tìm nhanh nhất, đúng các vật thì thắng cuộc.
- Không được truyền cách quãng.
- Không được rời khỏi vị trí, trừ người số 1.

*** Chú ý:**

- Giữ bí mật trong khi truyền tin.

118. Vận động nhanh

- Rèn luyện tính nhanh nhẹn, hoạt bát, tinh thần đồng đội.
- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ để hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

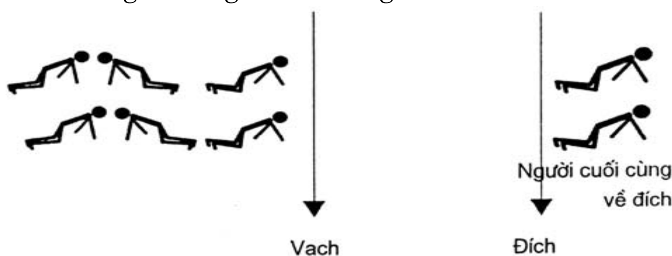
- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc: người đầu tiên quỳ gối xuống đất, hai tay chống đất, người thứ 2 cũng ngồi như người thứ nhất nhưng xoay ngược lại, người thứ 3 ngược lại với người thứ 2 cứ như vậy cho đến người cuối cùng. Người cuối cùng đứng thẳng bình thường.

- Khi có lệnh chơi, người cuối cùng hai chân dang rộng nhảy qua lưng của các bạn tiến về phía trước, đến đầu hàng lại ngồi ngược chiều với người đầu tiên và hô "xong". Nghe tiếng "xong" người cuối hàng làm như thế cho đến đích.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào có người cuối cùng về đích, thắng cuộc.
- Phải nhảy qua lưng các bạn.
- Hai người ngồi phải chạm chân hoặc đầu chạm nhau.
- Chỉ dùng chân nhảy, không được dùng tay bám lưng bạn.

Hướng dẫn ngồi vào hàng.



119. Xếp hàng nhanh

- Rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, tính tập trung, tính đồng đội.
- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.

Trò chơi được áp dụng để kiểm tra được việc thực hành đội hình, đội ngũ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội tùy

theo số lượng người chơi, các đội có số lượng bằng nhau, mỗi đội cử một bạn làm đội trưởng.

- Quản trò cho tập thể chơi đứng thành một vòng tròn lớn (có thể theo thứ tự hoặc lộn xộn giữa các đội), bắt nhịp hát tập thể và đi vòng quanh.

- Khi quản trò phát lệnh như: Hàng dọc, hàng ngang... Đội trưởng của các đội phải nhanh chóng tập trung đội mình theo đúng hàng mà quản trò hô, chỉnh đốn hàng ngũ (cự ly) rồi báo cáo: xong.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào xếp hàng nhanh, đúng đội hình, cự ly sẽ thắng cuộc.

* **Chú ý:**

- Quản trò cho một thời gian ngắn để các đội xếp hàng.

- Có thể thêm một vài yêu cầu khác như: thực hiện các động tác thắt, tháo khăn quàng đỏ; dậm chân, v.v..

120. Chiếm góc

- Rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, hoạt bát.

- Tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

Dụng cụ: Vẽ các hình ▽, □, ⬡, (tam giác, tứ giác, ngũ giác, lục giác, bát giác...).

* **Nội dung cách chơi:**

- Vẽ các hình có số góc nhỏ hơn số người chơi

là 1 đơn vị (ví dụ 4 người chơi thì vẽ hình có 3 góc). Các bạn chơi đứng vào trong hình vẽ.

- Khi có lệnh chơi các bạn chơi tìm cách chiếm lấy một góc cho mình, sẽ có một bạn không có góc.

- Quản trò lại hô: Đổi góc, người chơi lại chiếm cho mình một góc khác, kể cả người không có góc. Lại sẽ có một người không có góc, trò chơi cứ thế diễn ra.

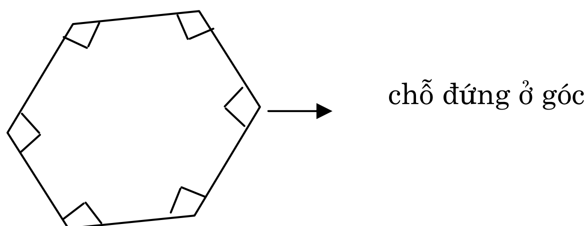
✓ **Luật chơi:**

- Mỗi lần không chiếm được góc bị phạt một điểm.

- Người chiếm góc phải đứng đúng với quy định.

- Chơi một số lần ai bị phạt nhiều nhất, thua cuộc.

Hướng dẫn hình vẽ: (6 góc, 7 người chơi).



121. Dẫm chân

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau, đứng thành hàng

dọc, đối diện nhau, cách nhau khoảng 5 - 10m (tùy địa điểm chơi). Quy định đội 1 mang số 1, đội 2 mang số 2.

- Khi bắt đầu chơi quản trò có thể đếm số 1, 2 hoặc 2, 1. Nghe thấy số của đội mình, người đầu tiên của đội đó bước chân trái lên, đặt gót bàn chân sát mũi bàn chân phải, nghe đến số của đội mình, bước tiếp chân phải lên đặt gót sát mũi bàn chân trái, cứ như vậy tiến lên. Đội bạn làm tương tự.

✓ **Luật chơi:**

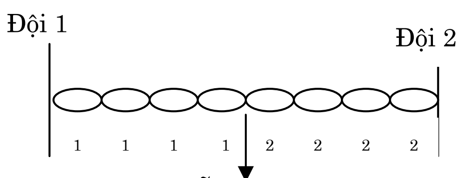
- Khi hai bàn chân đã chạm nhau, ngẫu nhiên bàn chân nào đặt lên trên người đó thắng cuộc (nếu chơi 2 người). Người thua ra ngoài, đội có người thua tiếp tục tiến lên. Nếu tiến được sang vạch đội bạn, đội đó thắng cuộc.

- Nếu liên tục có người thắng, thua, đội nào có người cuối cùng còn lại, thắng cuộc.

- Mỗi lần chỉ được tiến một bàn chân.

- Quản trò đếm đổi số liên tục: 1, 2, 1, 2, 1, 2 hoặc 2, 1, 2, 1, 2, 1…

Hướng dẫn đường đi:



Khi chạm nhau ai ngẫu nhiên bàn chân đặt lên trên bạn đó thắng cuộc.

122. Làm xiếc với bóng

- Rèn luyện sự khéo léo, nhanh nhẹn, kỹ thuật tâng bóng.

- Tạo không khí vui vẻ.

Dụng cụ:

- Bóng chuyền hoặc bóng nhựa, số lượng bằng số đội chơi.

- Kẻ vạch xuất phát, vạch đích.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc, trước vạch xuất phát, bạn đầu tiên cầm bóng.

- Khi có lệnh chơi người đầu tiên của mỗi đội dùng tay tâng bóng đi về đích rồi quay lại đưa cho bạn số 2, bạn số 2 làm như bạn số 1 và đưa cho bạn số 3, cứ thế cho đến người cuối cùng.

✓ Luật chơi:

- Bóng rơi xuống đất trở lại vạch xuất phát.

- Bóng được tâng liên tục, không cầm bóng.

- Đội nào có người cuối cùng về đích sớm nhất sẽ thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Lựa chọn bóng nặng, nhẹ, to, nhỏ tùy thuộc đối tượng chơi.

- Có thể đặt các vật cản trên đường đi.

123. Vượt chặng (vượt trạm)

- Tăng cường kiểm tra kiến thức các môn học, nghi thức Đội.

- Rèn luyện tính nhanh nhẹn, hoạt bát.

- Tạo không khí sôi nổi.

Chuẩn bị:

- Các câu hỏi cho mỗi chặng (trạm).

- Người phụ trách các chặng (trạm).

- Giấy thông hành cho các chặng (trạm).

- Bàn ghế cho các trạm.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc trước vạch xuất phát.

- Khi có lệnh chơi người số đầu tiên của các đội nhanh chóng tiến về trạm của đội mình bốc thăm câu hỏi, thực hiện nội dung câu hỏi, thực hiện xong nhận giấy thông hành tiếp tục đến trạm 2, trạm 3... cho đến trạm cuối cùng. Kết thúc trạm cuối cùng chạy về đưa giấy thông hành cho bạn số 2. Bạn số 2 làm như bạn số 1 cho đến bạn cuối cùng. Bạn cuối cùng chạy về chỗ quản trò đưa giấy thông hành, kết thúc cuộc chơi của đội mình.

✓ Luật chơi:

- Giấy thông hành phải có chữ ký và điểm của người phụ trách trạm. Không trả lời được câu hỏi, người phụ trách trạm cho điểm 0 và ký cho đi tiếp.

- Đội nào về nhanh nhất có số điểm cao nhất, thắng cuộc.

- Mỗi đội chỉ sử dụng một giấy thông hành.

*** Chú ý:**

- Câu hỏi của các trạm cho các đội giống nhau.

- Nội dung câu hỏi là kiến thức môn học, nghi thức Đội, hiểu biết xã hội, được đưa ra dưới hình thức hỏi - trả lời, yêu cầu - thực hiện hoặc trắc nghiệm.

- Trên đường đi có thể giải mật thư, tìm dấu đường, vượt chướng ngại vật…

- Mỗi đội có đường đi riêng, trạm riêng, tránh chồng chéo.

- Nếu không đủ người phụ trách, từng đội chơi rồi tính thời gian và điểm chung cuộc.

- Có thể áp dụng trong dạy học…

124. Bật lửa

- Rèn luyện trí nhớ, phản xạ nhanh, hoạt bát.

- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp thành vòng tròn và quy định như sau: Diêm, bật, xoè.

- Khi chơi quản trò chỉ bất kỳ một bạn, bạn đó phải nói to: Diêm và dùng tay vỗ nhẹ vào bất cứ bạn bên phải hay bên trái. Bạn bị vỗ lại nói to: Bật và lại vỗ vào bất cứ bạn bên phải hay bên trái. Bạn bị vỗ nói to: Xoè và nhảy lên một cái đồng thời vỗ một cái vào bất cứ bạn nào bên trái hoặc bên phải mình. Bạn bị vỗ lại nói: Diêm và vỗ vào bạn khác,… trò chơi cứ như vậy tiếp diễn.

✓ **Luật chơi:**

- Bạn nào nói không đúng, làm không đúng chịu phạt.

- Bạn nào làm chậm, chịu phạt.

*** Chú ý:**

- Dùng tay vỗ nhẹ vào vai hoặc đầu, tránh vỗ mạnh

125. Sấp, ngửa

- Rèn luyện trí nhớ, phản xạ nhanh nhẹn, hoạt bát.

- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp thành vòng tròn và quy định như sau:

+ Sấp: Lòng bàn tay úp xuống đất.

+ Ngửa: Lòng bàn tay ngửa.

- Khi chơi quản trò chỉ bất cứ bạn nào, bạn đó dùng tay phải hoặc tay trái và nói: Sấp hoặc ngửa, đồng thời tay sấp hoặc ngửa theo lời nói. Bạn theo hướng tay trái hoặc tay phải làm ngược với bạn đã nói, vừa nói vừa để tay bên trên tay bạn. Bạn tiếp theo làm theo quy định trên.

✓ **Luật chơi:**

- Nói và hành động sai, chịu phạt.

- Nói và làm chậm so với quy định, chịu phạt.

*** Chú ý:**

- Tốc độ nói và hành động nhanh, chậm tùy thuộc đối tượng chơi.

Hướng dẫn:

Sấp > < ngửa, sấp > < ngửa, ngửa hoặc ngửa, sấp...



Người được chỉ



Người thứ 2



Người thứ 3

126. Khéo tay, khéo chân

+ Rèn luyện tính chính xác, khéo léo, cẩn thận.

+ Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

Dụng cụ: Hòn sỏi hoặc một vật nhỏ bất kỳ, số lượng bằng số đội chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau, đứng trước vạch xuất phát theo hàng dọc, mỗi bạn cầm một hòn sỏi trên tay.

- Khi có lệnh chơi bạn đầu tiên của các đội thả viên sỏi trúng vòng tròn rồi nhảy vào vòng nhặt viên sỏi, rồi lại thả viên sỏi vào vòng thứ 2 cho đến vòng cuối cùng chạy về đưa viên sỏi cho bạn thứ 2, bạn thứ 2 làm như bạn đầu tiên, cứ thế cho đến người cuối cùng.

✓ **Luật chơi:**

- Thả sỏi không trúng vòng tròn, quay lại vạch xuất phát.

- Nhảy không trúng hoặc dẫm vạch, quay lại vạch xuất phát.

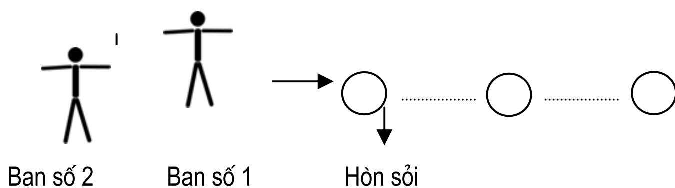
- Đội nào về sớm nhất, thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Chọn những hòn sỏi dẹt hoặc tròn tùy đối tượng chơi.

- Khoảng cách các vòng tròn xa, gần tùy đối tượng chơi.

Hướng dẫn:



127. Trâu kéo cày

- Rèn luyện sức khoẻ, sự khéo léo, nhanh nhẹn, tinh thần đồng đội.

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

Dụng cụ: Lá dừa, số lượng bằng số lượng đội chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng bằng nhau, là số chẵn. Cứ 2 bạn thành một cặp, một bạn ngồi lên cuống lá dừa, một bạn kéo.

- Khi có lệnh chơi, cặp đầu tiên của các đội nhanh chóng kéo bạn về đích rồi quay lại đưa lá dừa cho cặp thứ 2, cứ thế cho đến cặp cuối cùng.

✓ **Luật chơi:**

- Bạn ngồi bị ngã, quay trở lại vạch xuất phát.
- Không đến đích không được tính thành tích.
- Đội nào nhanh nhất, thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Lựa chọn sân bãi phù hợp.
- Có thể tăng số lượng bạn ngồi là 2, 3... bạn.
- Thay lá dừa bằng tấm ván nhỏ rồi buộc dây vào tấm ván.

128. Vượt vật cản

- Rèn luyện phản xạ, sự khéo léo, phối hợp nhịp nhàng, tinh thần đồng đội.
- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

Dụng cụ: Khăn bịt mắt, vòng tròn đích, vật cản, đường đi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc trước vạch xuất phát.
- Dùng khăn bịt mắt người chơi của các đội, trừ người đầu tiên (người dẫn đường).
- Khi có lệnh chơi, người dẫn đường của các đội dùng lời điều khiển người bịt mắt về đích và

nhảy qua các chướng ngại vật sau đó quay lại điều khiển người thứ hai... cứ thế cho đến người cuối cùng của đội mình.

✓ **Luật chơi:**

- Người về đích phải đứng trong vòng tròn của đội mình.

- Phải đi đúng đường quy định, không được sang đường của đội bạn.

- Va, giẫm vào vật cản, bị trừ điểm.

- Đội nào về đích sớm nhất, ít phạm quy, sẽ thắng cuộc.

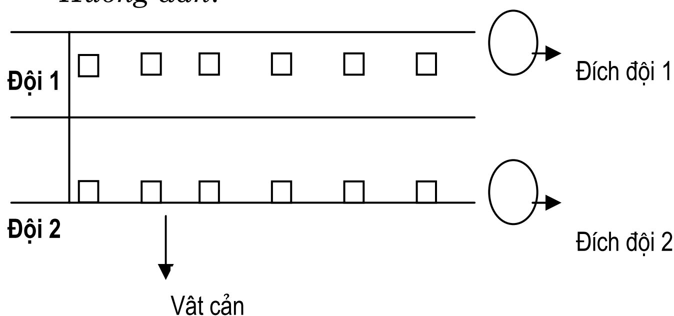
* **Chú ý:**

- Lựa chọn vật cản phù hợp với đối tượng chơi.

- Có thể cho người bịt mắt cõng bạn trên lưng, bạn trên lưng điều khiển.

- Số lượng vật cản bằng nhau.

Hướng dẫn:



129. Dò mìn

- Rèn luyện trí nhớ, phản xạ nhanh nhẹn.

- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp thành vòng tròn, quy định như sau: Các số 1, 2, 3 đếm theo tay người chỉ. Số 4 là quả mìn nổ hô: "bùm", nhảy nhẹ và chỉ người bên cạnh.

- Quản trò chỉ bất kỳ ai trong tập thể chơi, người đó đếm 1 và chỉ sang bạn bên cạnh, theo hướng tay chỉ, người được chỉ phải đếm số 2, người số 2 làm như người số 1, người được chỉ đếm số 3. Người số 3 chỉ một bạn, bạn được chỉ không hô số 4 mà nói: "bùm", nhảy nhẹ một cái đồng thời chỉ một bạn bên cạnh. Bạn được chỉ hô số 1... trò chơi tiếp tục.

✓ Luật chơi:

- Nói chậm so với quy định, chịu phạt.

*** Chú ý:**

- Các số có thể chỉ qua lại với nhau.

- Có thể quy định theo một chiều, tùy thuộc đối tượng chơi.

130. Mười hai con giáp

- Giúp các em thiếu nhi nhớ được các con vật theo năm âm lịch.

- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp vòng tròn và

đếm theo thứ tự 1, 2, 3... 1, 2,... tương đương với các con vật trong các năm âm lịch: Tý, Sửu, Dần, Mão, Thìn, Tỵ, Ngọ, Mùi, Thân, Dậu, Tuất, Hợi. Người chơi dùng bút ghi số và các con vật tương ứng trên tay của mình (ví dụ: người số 1 ghi số 1 và chữ Tý trên tay).

- Khi chơi quản trò hô các con vật hoặc các số cho người chơi kết bạn với nhau như: Tý - Sửu; Tý, Mão, Dần... hoặc 1, 3; 5, 4, 2;... Người chơi chạy ra khỏi hàng, kết thành nhóm.

✓ **Luật chơi:**

- Trong một thời gian quy định bạn nào được gọi không kết đúng, chịu phạt.

- Bạn không được gọi, chạy ra khỏi hàng chịu phạt.

* **Chú ý:**

- Quản trò có thể đọc những câu văn vui như: Hôm nay mẹ đi chợ mua thịt Lợn, thịt Gà... những người mang tên con vật phải chạy ra và kết với nhau.

III. MỘT SỐ TRÒ CHƠI DÂN GIAN

131. Rồng rắn

- Rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, sức khoẻ, tính đồng đội, kỷ luật.

- Tạo không khí sôi nổi vui vẻ trong học tập, sinh hoạt, hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Mỗi bạn chơi là một khúc của con rắn.

- Một bạn đóng vai ông thầy thuốc để đuổi bắt, số bạn còn lại một bạn đứng đầu có nhiệm vụ cản ông thầy thuốc không cho ông bắt khúc rắn của mình, các bạn còn lại lần lượt nắm sau áo bạn đứng đầu cho đến hết làm con rắn.

- Khi chơi, ông thầy thuốc đứng một chỗ, con rắn đi vòng quanh ông thầy thuốc và cùng hát: "Rồng rắn, kéo rắn lên mây, thấy cây lúc lắc, hỏi ông thầy thuốc có ở nhà hay không?". Lúc này bạn đi đầu đứng đối diện với ông thầy thuốc và đối đáp.

- Thầy thuốc: Có.

- Con rắn: Mở cửa tôi vào.

- Thầy thuốc: Vào làm gì?

- Con rắn: Mượn cái liềm.

- Thầy thuốc: Liềm làm gì.

- Con rắn: Hái củi.

- Thầy thuốc: Củi làm gì?

- Con rắn: Nấu bánh chưng.

- Thầy thuốc: Cho thầy ăn không?

- Con rắn: Không cho ăn.

Đáp xong thầy thuốc chạy đuổi bắt con rắn, bạn đi đầu cố gắng cản đường ông thầy thuốc không cho bắt.

✓ **Luật chơi:**

- Trong một khoảng thời gian quy định thầy thuốc phải bắt được khúc rắn.

- Thầy thuốc dùng tay đập được khúc rắn nào (bạn nào) bạn đó sẽ đóng vai ông thầy thuốc, trò chơi lại diễn ra từ đầu.

- Các bạn đóng vai con rắn không được đứt khúc (phải nắm vào áo nhau), chỗ nào đứt khúc bạn đó bị phạt.

132. Nu na nu nống

Tạo không khí vui vẻ để sinh hoạt, học tập.

*** Nội dung cách chơi:**

- Các bạn chơi ngồi sát vào nhau, chân duỗi thẳng (nếu ngồi trên ghế thì để chân xuống đất, khoảng từ 2 - 5 bạn chơi là phù hợp).

- Khi chơi một bạn dùng tay đập vào từng chân của các bạn (bất kỳ chân một bạn đầu tiên) hết chân này đến chân khác, hết người này đến người khác rồi ngược lại và cùng đọc "nu na nu nống, đánh trống phất cờ, mở cuộc thi đua, thi chân đẹp đẽ, chân ai sạch sẽ, gót đỏ hồng hào, không bẩn tí nào, được vào đánh trống", từ cuối cùng là "trống" vào chân ai, chân đó thắng, co lại, không phải đập vào vòng sau. Rồi lại đọc, lại vỗ vào chân từ đầu, cứ như thế cho đến chỉ còn một chân thì dừng lại.

✓ Luật chơi:

- Người đầu tiên có hai chân co lại là thắng cuộc.

- Người cuối cùng còn một chân không được co là thua.

- Bạn thua phải cõng bạn thắng một vòng quanh tập thể.

133. Mèo đuổi chuột

- Rèn luyện khả năng phán đoán, nhanh nhẹn, hoạt bát.
- Tạo không khí vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Hai em đóng vai mèo, chuột đều bịt mắt, đứng xa nhau (hoặc trong vòng tròn nếu số lượng người chơi đông). Khi có lệnh chơi, bạn đóng vai mèo kêu meo meo, bạn đóng vai chuột kêu chít chít, bạn đóng vai mèo tìm tiếng chuột kêu để bắt, bạn đóng vai chuột nghe tiếng mèo kêu để tránh.

✓ Luật chơi:

- Trong thời gian quy định mèo không bắt được chuột thì đổi chuột thành mèo, mèo thành chuột.
- Mèo bắt được chuột thì chuột bị phạt.
- Nếu có vòng tròn ở ngoài, mèo và chuột không được chạy ra khỏi vòng tròn (các bạn ở vòng nắm tay nhau không cho mèo và chuột chạy ra).
- Chơi một lượt lại đổi các bạn khác đóng vai chuột và mèo.

134. Trồng nụ trồng hoa

- Rèn luyện sức khoẻ.
- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Hai em ngồi xuống đất để tạo các độ cao khác nhau gọi là cây, các bạn chơi phải nhảy qua được cái độ cao đó.

+ Độ cao 1: Hai em ngồi đối diện trên mặt đất, chân trái co, chân phải duỗi, bàn chân thẳng đứng. Một em để gót chân xuống đất, em kia để chân của mình lên trên chân bạn.

- Độ cao 2: Hai em chồng 4 bàn chân lên nhau.

- Độ cao 3: Như độ cao hai nhưng thêm hai gang tay của hai em (gang tay một em A đặt lên ngón cái bàn chân, gang tay em B đặt lên gang tay em A).

- Độ cao 4: Như độ cao 3 nhưng thêm gang tay của 2 em.

- Khi chơi các em vừa chạy lấy đà (hoặc đứng tại chỗ nếu độ cao thấp) vừa đọc "Trồng nụ trồng hoa, đến ngày kết quả hái hoa đem về" khi đến chữ về thì nhảy qua.

✓ Luật chơi:

- Bạn nào nhảy qua mà chạm vào cây là thua cuộc.

- Chưa đọc hết câu đã nhảy qua là thua cuộc.

- Cây trồng tự đổ, bị phạt.

- Có hai bạn thua cuộc thì đổi làm cây.

*** Chú ý:**

- Nếu không có bạn thua cuộc thì nhảy hết 4 độ cao đó cũng đổi người làm cây.

- Chọn vị trí có bãi đất, cát chơi để tránh nguy hiểm.

135. Chọi gà

- Rèn luyện sự khôn khéo, nhanh nhẹn, hoạt bát.
- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Vẽ một vòng tròn đường kính khoảng 2 m và chia người chơi thành 2 đội (mỗi đội từ 5 - 10 em là vừa); quy định số thứ tự của người chơi. Các đội đứng hàng ngang hai bên vòng tròn, cử một trọng tài.

- Khi trọng tài gọi đến số nào người mang số đó của hai đội vào vòng tròn và đẩy nhau bằng vai. Tư thế đẩy như sau: Một tay nắm vào một cổ chân của mình tay kia quặt ra đằng sau (kiểu nhảy lò cò nhưng nắm tay vào cổ chân).

✓ Luật chơi:

- Đẩy các bạn ra khỏi vòng tròn được tính một điểm.

- Bạn nào tuột tay khỏi cổ chân, hoặc dùng tay còn lại đẩy là thua cuộc.

- Trong một thời gian nhất định mà không ai đẩy được ai thì xử hòa, gọi số khác.

- Đội nào nhiều điểm hơn là thắng cuộc.

- Bạn nào ngã thua cuộc.

- Người chơi có thể dùng các động tác để lừa bạn khi đẩy nhau, bạn mất đà sẽ ra khỏi vòng hoặc ngã.

136. Chơi lù lù (gọi tên nhau)

- Rèn luyện khả năng quan sát; phản xạ nhanh nhẹn, khéo léo; tinh thần đồng đội.

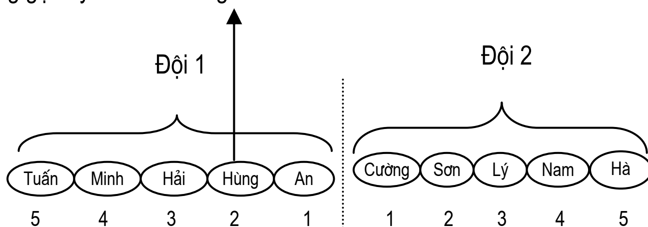
- Tạo không khí sôi nổi, vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia người chơi thành 2 đội có số lượng bằng nhau, hai đội xếp hàng dọc cách nhau khoảng từ 10 - 20 m theo đội hình sau: Bạn đi đầu trùm khăn (áo, vải...) lên đầu và đi cúi khom, bạn tiếp theo hai tay bám hông bạn đi trước, mặt cúi xuống (không để cho đối phương phát hiện ra mặt mình), cứ như thế cho đến người cuối cùng của đội. Hai đội từ từ tiến lại gần nhau. Tất cả các thành viên trong đội tìm cách quan sát, phát hiện để gọi được tên và số thứ tự của bạn ở đội đối phương.

Ví dụ:

Hùng gọi: Lý số 4 → Hùng thua.



Nam gọi: Minh số 4 → Minh thắng.

...

✓ **Luật chơi:**

- Bạn nào bị gọi đúng tên, đúng số thứ tự bạn đó bị thua và ra khỏi hàng.

- Bạn nào gọi sai tên, sai số thứ tự hoặc đúng tên sai số thứ tự, bạn đó bị thua và ra khỏi hàng.

- Sau một thời gian đội nào còn số lượng nhiều hơn đội đó thắng.

- Nếu bạn đi đầu bị thua thì lấy khăn trùm lên bạn thứ hai và ra khỏi hàng.

- Các bạn đi sau có thể đổi quần áo, mũ cho nhau để đánh lừa đội bạn.

- Các bạn trong hàng có thể đổi chỗ liên tục cho nhau (trừ bạn đi đầu) để đánh lừa đội bạn.

137. Chơi âm chơi u

- Rèn luyện thể lực, phản xạ nhanh nhẹn, khả năng lấy hơi, quan sát.

- Tạo không khí vui vẻ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia người chơi thành 2 đội có số lượng bằng nhau, kẻ một vạch ngang dài để phân định giữa hai đội. Hai đội đứng mỗi đội một bên của vạch ngang không theo thứ tự hoặc hàng nào (đứng lộn xộn).

- Khi có lệnh chơi, người của các đội vừa phát âm to, đủ nghe (a, u, ô...) vừa chạy sang phần của đội bạn tìm cách đập vào một bạn nào đó. Đội đối

phương tìm cách giữ bạn phát âm ở lại. Mỗi lần mỗi đội chỉ được một người chạy sang đội bạn, hai đội lần lượt chạy sang nhau. Bạn trong đội bị giữ thì đội đó cử một bạn sang cứu, bạn cứu phải vừa tìm cách đập vào các bạn đã giữ bạn mình, và chạy về phần đội mình.

✓ **Luật chơi:**

- Bạn phát âm vỗ được vào một bạn nào đó, chạy qua vạch về phần đội mình mà không đứt hơi, bạn bị vỗ thua cuộc, đứng ra ngoài.
- Bạn phát âm bị đối phương giữ tìm cách thoát về phần đội mình không được, bị đứt hơi cũng thua cuộc, đứng ra ngoài.
- Bạn đi cứu và bạn bị giữ cùng bị giữ lại và đứt hơi, cả hai bạn thua cuộc đứng ra ngoài.
- Bạn đi cứu tìm cách đập vào các bạn giữ bạn mình để giải thoát cho bạn, cả hai chạy về phía sân đội mình, bạn đi cứu không đứt hơi bạn bị giữ được chơi tiếp (khi bạn bị giữ cũng phải phát âm chờ bạn đến cứu).

138. Tập tầm vông

- Rèn luyện óc phán đoán, quan sát.
- Tạo không khí vui vẻ thoải mái.

Chuẩn bị: Các vật nhỏ cầm như cái kẹo, cục tẩy,... có số lượng bằng 1/2 số lượng người chơi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho người chơi đọc câu sau: “Tập

tầm vông tay nào không tay nào có, tập tầm vó tay nào có tay nào không, có có, không không".

- Nếu chơi 2 người: Một bạn giấu vật trong tay, giấu hai tay ra sau lưng, đổi vật qua lại các tay và đọc câu trên. Khi đọc hết các cụm từ "có có, không không" nắm chặt hai bàn tay giơ ra phía trước cho bạn đoán vật đó nắm ở tay nào.

- Nếu chơi tập thể: Chia người chơi thành 2 đội, đứng hàng ngang, quay mặt vào nhau. Lần thứ nhất, người đội 1 cầm vật trên tay và cùng đọc câu trên, hết câu đưa tay ra phía trước cho đội bạn đoán (cứ 2 người đối diện đoán nhau). Lần thứ hai, đổi lại, đội 2 cầm vật trên tay, đội 1 đoán.

✓ **Luật chơi:**

- Đoán đúng tay cầm vật là thắng (chơi đôi).

- Nếu chơi tập thể sau hai lần chơi đội nào có nhiều người đoán đúng là thắng. Nếu hòa thì chơi lại.

- Người chơi làm các động tác để "lừa" bạn.

- Người thua phải cõng người thắng.

139. Dung dăng dung dẻ

- Tạo phản xạ nhanh nhẹn, hoạt bát.

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò vẽ sẵn các vòng tròn nhỏ trên đất, số lượng vòng tròn ít hơn số người chơi 1.

- Người chơi nắm áo nhau tạo thành một hàng, đi quanh các vùng tròn dưới đất và cùng đọc

"dung dăng dung dẻ, dắt trẻ đi chơi, đi đến cổng trời, gặp cậu gặp mợ, cho cháu về quê, cho dê đi học, cho cóc ở nhà, cho gà bới bếp, ngồi xệp xuống đây", khi đọc hết chữ "đây" các bạn chơi nhanh chóng tìm một vòng tròn và ngồi xệp xuống. Bạn nào không nhanh chóng tìm được vòng để ngồi, bạn đó bị loại. Tiếp tục xoá một vòng tròn và chơi như trên, lại sẽ có một bạn không có, trò chơi tiếp tục khi chỉ còn 2 người.

✓ **Luật chơi:**

- Trong một khoảng thời gian bạn nào không tìm được vòng tròn để ngồi thì là thua.

- Hai bạn ngồi cùng một vòng bạn nào ngồi dưới là thắng.

*** Chú ý:**

- Trò chơi này biến thể thành trò chơi tranh ghế ngày nay.

- Có thể vẽ số vòng tròn ít hơn 2, 3 số lượng người chơi để trò chơi hấp dẫn, sôi động.

140. Lộn cầu vồng

- Tạo không khí vui vẻ.
- Rèn luyện sức khoẻ, sự khéo léo, linh hoạt.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia người chơi thành từng cặp, đứng quay mặt vào nhau, nắm tay nhau.

- Tất cả các bạn chơi cùng đọc câu đồng dao

"lộn cầu vồng, nước trong nước chảy, có anh 17, có chị 13, hai chị em ta, lộn cầu vồng".

- Khi đọc đến chữ "vồng" quản trò đếm 1, 2, 3, 4, 5. Các đội vẫn nắm tay nhau và lộn một vòng (xoay lưng vào nhau rồi lại xoay mặt vào nhau).

✓ **Luật chơi:**

- Khi đến hết số 5 đội nào chưa lộn xong, thua cuộc.

- Chưa đọc đến chữ "vồng" đội nào lộn trước, thua cuộc.

- Đội nào dời tay nhau trong khi lộn, thua cuộc.

141. Cướp cờ

- Rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, khéo léo, tinh thần phối hợp đồng đội.

- Tạo không khí sôi nổi vui vẻ.

Dụng cụ:

- Một cái khăn, giả định là cờ.
- Một vòng tròn.
- Vạch xuất phát cũng là đích của 2 đội.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người bằng nhau, mỗi đội khoảng 5 - 6 bạn, đứng hàng ngang ở vạch xuất phát của đội mình. Các bạn phải nhớ số thứ tự của mình.

- Khi quản trò gọi đến số nào thì số đó của hai đội nhanh chóng chạy đến vòng và cướp cờ.

- Khi quản trò gọi số nào về thì số đó phải về.

- Một lúc quản trò có thể gọi 2, 3, 4... số.

Ví dụ:

Quản trò hô số 4, người chơi mang số 4 của hai đội chạy lên vòng tròn tìm cách mang cờ về đội mình, quản trò gọi tiếp số 6, 3... người chơi mang số đó chạy lên. Quản trò hô 4 về thì người chơi mang số 4 phải về vạch xuất phát của đội mình, không được mang cờ.

✓ **Luật chơi:**

- Khi đang cầm cờ nếu bị bạn vỗ vào người, thua cuộc.

- Khi lấy được cờ chạy về vạch xuất phát của đội mình không bị đội bạn vỗ vào người, thắng cuộc.

- Khi có nguy cơ bị vỗ vào người được phép bỏ cờ xuống đất tránh bị thua.

- Người chơi chỉ được vỗ vào người cùng số với mình, không được vỗ vào số khác. Nếu bị số khác vỗ vào không thua (Ví dụ: Số 3 cầm cờ bị số 5 đội bạn vỗ vào người, không thua).

- Số nào thua rồi, quản trò không gọi số đó chơi nữa.

- Người chơi không được ôm, giữ nhau cho bạn cướp cờ.

*** Chú ý:**

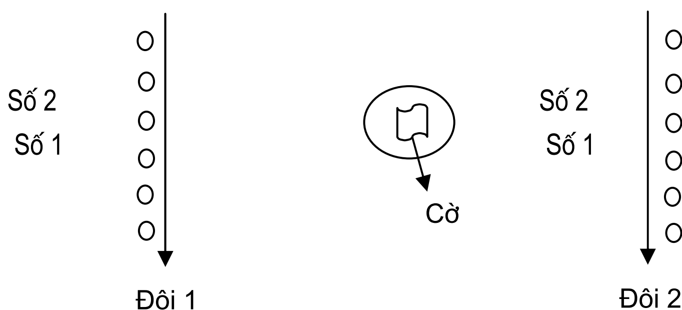
- Quản trò gọi đổi số liên tục để trò chơi sôi động.

- Người chơi tìm cách lừa đối phương để mang cờ về.

- Lựa chọn sân bãi phù hợp để tránh nguy hiểm.

- Khi cờ ra khỏi vòng tròn, để cờ lại vòng tròn, chỉ được cướp cờ trong vòng tròn.

Hướng dẫn cách vẽ vạch và vị trí để cờ:



- Khoảng cách từ cờ đến hai đội bằng nhau.

142. Đánh trận giả

- Rèn luyện tính nhanh nhẹn, hoạt bát, óc phán đoán, quan sát.

- Tạo không khí vui vẻ, sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau. Quy định cho hai đội một thời gian để tìm chỗ ẩn nấp. Các đội chơi phải nhớ tên và các đặc điểm của đối phương như mầu áo, hình dáng...

- Khi có lệnh chơi, hai đội tự do tìm cách tiếp cận đội bạn bằng cách lợi dụng các chướng ngại

vật, khi đã quan sát chính xác bạn nào đó của đội bạn thì hô "Đoàng, Hùng chết".

✓ **Luật chơi:**

- Nếu nói đúng tên người chơi của đội bạn thì bạn đó thua cuộc. Nếu không đúng tên thì người hô (bắn) bị "chết".

- Người bị bắn "chết" phải ra ngồi, không được chơi.

- Hai người cùng bắn nhau, ai nhanh, nói đúng tên, người đó thắng cuộc.

- Cho phép thay đổi trang phục như đổi áo, mũ... cho nhau để lừa đối phương.

- Khi bắn đã bị lộ, phải để người đó nấp xong rồi mới chơi tiếp.

*** Chú ý:**

- Lựa chọn những địa điểm có nhiều vật cản, che khuất để các bạn dễ vận động.

- Hoá trang thay đổi liên tục để "lừa" đội bạn.

143. Vật tay

- Rèn luyện sức khỏe.

*** Nội dung cách chơi:**

- Hai người ngồi (hoặc nằm sấp) đối diện nhau qua một cái bàn, cùi chỏ tay đặt lên bàn, hai cánh tay trên của 2 người áp sát vào nhau (Hai người cùng tay phải hoặc cùng tay trái).

- Khi có lệnh chơi hai người dùng lực cố gắng ấn được tay của đối phương xuống mặt bàn.

✓ **Luật chơi:**

- Người nào ấn được tay đối phương xuống mặt bàn, thắng cuộc.

- Cùi chỏ dịch chuyển hoặc đứng lên, thua cuộc.

- Tay còn lại nắm và để lên đầu hoặc chống vào hông.

144. Kéo co

- Rèn luyện sức khoẻ, tinh thần đồng đội, tính tập thể.

- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành hai đội có số lượng bằng nhau, đứng đối diện nhau. Hai bạn đứng đầu của 2 đội đan hai bàn tay vào nhau, các bạn còn lại ôm bụng bạn đứng trước.

- Khi có lệnh chơi, 2 đội tìm cách kéo đội bạn qua vạch, về phía đội mình.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào bị kéo qua vạch, thua cuộc.

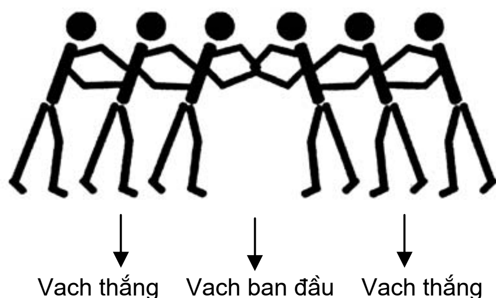
- Đội nào bị đứt đoạn, bị ngã, thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Chọn sân bãi phù hợp.

- Chọn bạn đứng đầu có sức khoẻ tốt.

Hướng dẫn vị trí vạch, cách đứng:



145. Hổ bắt lợn

- Rèn luyện sự khéo léo, nhanh nhẹn, hoạt bát.
- Tạo không khí sôi nổi để hoạt động.

*** Nội dung cách chơi:**

- Tập thể chơi cử một bạn giả làm hổ đứng ở ngoài vòng tròn, các bạn còn lại đứng trong vòng tròn giả làm lợn (vòng tròn rộng hay hẹp tùy số lượng người chơi).

- Khi có lệnh chơi, hổ chạy quanh vòng tròn, tìm cách đập vào người các bạn đứng trong vòng tròn, các bạn đứng trong tìm cách bắt hổ vào trong vòng tròn.

✓ Luật chơi:

- Hổ đập được vào lợn, lợn phải ra ngoài.
- Lợn bắt được hổ vào vòng tròn, hổ chịu phạt.

*** Chú ý:**

- Hổ và lợn tìm cách lừa nhau.
- Chọn sân bãi phù hợp tránh nguy hiểm.

146. Kéo cưa lừa xẻ

- Rèn luyện phản xạ nhanh nhẹn, khéo léo.
- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Người chơi học thuộc câu đồng dao sau: "*Kéo cưa lừa xẻ, ông thợ nào khỏe, thì ăn cơm vua, ông thợ nào thua, thì ăn cơm làng, ông nào lang thang, về bú tí mẹ*".

- Chơi 2 người: 2 người ngồi đối diện nhau, 2 tay đan lồng vào nhau cùng đọc câu đồng dao. Khi đọc hết câu "về bú tí mẹ" nhanh chóng buông tay nhau ra và tìm cách đập vào vai nhau.

- Chơi tập thể: Quản trò chia người chơi thành 2 đội có số lượng bằng nhau, các đôi ngồi đối diện nhau và chơi như hai người.

✓ Luật chơi:

- Bạn nào bị đập vào vai trước, thua cuộc.
- Đội nào có nhiều người bị đập vào vai hơn, thua cuộc.
- Chỉ đập vào vai mới được tính, người chơi có quyền tránh hoặc đỡ.

*** Chú ý:**

- Tránh đập vào mắt nhau.
- Đập nhẹ nhàng.

147. Sấp ngửa

- Rèn luyện khả năng phán đoán.

- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Tập thể chơi đọc câu đồng dao: "*Đi chợ, đi chợ, mua lá chuối khô, về nấu chè kho, sấp sấp, ngửa ngửa*" khi đọc đến chữ "ngửa" cuối cùng, người chơi đặt tay phải để ngửa, bàn tay trái đặt sấp hay ngửa lên bàn tay phải là tùy ý.

- Trò chơi này phải có 3 người chơi trở lên.

✓ Luật chơi:

- Chơi 3 người: có 2 người ra giống nhau (cùng sấp hoặc cùng ngửa), thắng cuộc, người kia thua cuộc.

- Chơi tập thể: Đội nào có nhiều người ra giống nhau, đội đó thắng cuộc.

148. Xỉa cá mè

- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học thuộc câu đồng dao sau: "*Xỉa cá mè, thè lè cá chép, tay nào đẹp thì đi bẻ ngô, tay nào to thì đi hái củi, hái hái hái hái hái... lọ lem, tay lọ lem là tay xấu xấu, mau đi về rửa tay cho sạch*".

- Quản trò cho tập thể chơi ngồi thành vòng tròn, cùng đọc câu đồng dao. Khi đọc đến từ nào thì chỉ vào một người theo vòng tay phải hoặc trái tùy quản trò.

Ví dụ:

Đọc chữ xỉa chỉ bạn A, chữ cá bạn B, chữ mè bạn C, theo vòng tay trái hoặc phải liên tiếp nhau, không cách quãng hoặc chỉ lung tung.

- Riêng từ hái có thể đọc 1, 2, 3, 4... từ là tùy quản trò.

✓ **Luật chơi:**

- Từ cuối cùng là từ "sạch" rơi vào ai người đó thua cuộc, ngồi vào trong vòng tròn, trò chơi tiếp tục từ đầu cho đến khi chỉ còn 1 người thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Đọc với tốc độ chậm, đều.
- Khi tập thể muốn tìm một người bất kỳ làm việc gì đó, dùng trò chơi này một lần (ai vào chữ sạch phải thực hiện).

149. Trốn tìm

- Rèn luyện sự khéo léo, nhanh nhẹn.
- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Người chơi cử một bạn đi tìm (có thể xung phong hoặc dùng trò chơi xỉa cá mè để tìm ra bạn đi tìm), nhắm mắt thật kỹ, các bạn còn lại, tản ra xung quanh đi trốn.
- Khi bạn bịt mắt hỏi xong chưa? Một bạn trốn đại diện trả lời: Xong. Bạn đi tìm đếm từ 1 đến 10 rồi mở mắt đi tìm.

✓ **Luật chơi:**

- Trong khoảng thời gian quy định, bạn đi tìm, tìm thấy bạn nào bạn ấy thua cuộc, không tìm thấy thì bạn đi tìm chịu phạt.

- Bạn đi tìm trong thời gian quy định tìm thấy hết các bạn chơi, bạn đi tìm thắng cuộc.

150. Cá sấu lên bờ

- Rèn luyện tính nhanh nhẹn, khéo léo, sức khoẻ.
- Tạo không khí sôi nổi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Tập thể chơi chọn 2, 3 bạn giả làm cá sấu, các bạn còn lại giả làm những loài vật khác. Quy định chỗ nào cao hơn mặt sân chơi là "bờ" (trong lớp như bục giảng..., ngoài sân như hè lớp, hành lang...).

- Khi có lệnh chơi bạn đóng vai cá sấu đuổi bắt các bạn đóng vai các loài vật. Khi có nguy cơ bị bắt các loài vật tìm cách nhảy lên một chỗ cao hơn mặt sân chơi và nói: Lên bờ.

✓ **Luật chơi:**

- Cá sấu vỗ vào bạn đóng vai các loài vật mà chưa kịp lên bờ, bạn bị vỗ thua cuộc.

- Trong một thời gian quy định, cá sấu không bắt được con vật nào, cá sấu thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Lựa chọn những địa điểm ít nguy hiểm để tổ chức chơi.

- Ở những nơi không có chỗ cao hơn sân chơi có thể vẽ các vòng tròn và quy định các vòng tròn là “bờ”.

IV. MỘT SỐ TRÒ CHƠI VỀ MÔI TRƯỜNG

151. Môi trường sống

- Cung cấp thông tin cho thiếu nhi về môi trường sống của các loài sinh vật từ đó giáo dục ý thức bảo vệ môi trường sống.
- Nâng cao nhận thức về môi trường sống đối với sinh vật, đối với con người.

*** Chuẩn bị dụng cụ:**

- 3 tấm bìa cứng ghi môi trường không khí, đất, nước.
- Giấy màu nhỏ các loại, ghi sẵn tên các loài sinh vật.

*** Nội dung cách chơi:**

- Chọn 3 khu vực, để các tấm bìa có ghi tên môi trường.
- Chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau, phát cho mỗi bạn một tờ giấy màu có ghi tên các loài sinh vật.
- Khi có lệnh chơi, bạn phải tìm đến môi trường phù hợp của mình (theo tấm giấy đã ghi) và đứng ở đó.

Ví dụ:

Giun phải tìm về môi trường đất. Cá phải tìm về môi trường nước…

✓ **Luật chơi:**

- Khi kết thúc cuộc chơi, đội nào có nhiều người tìm đúng môi trường sống hơn thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Có nhiều con vật sống cả ở môi trường đất, nước, trọng tài nên phân định cho chính xác.

- Nếu số lượng thiếu nhi chơi đông có thể phân thành nhiều đội.

- Sau khi trò chơi kết thúc, quản trò nêu tầm quan trọng của môi trường sống đối với các loài sinh vật.

- Các em tự thảo luận về điều gì sẽ xảy ra khi sinh vật sống khác môi trường đang sống của mình?

- Quản trò tổng kết và đưa đến các em thông điệp:

Trả các loài vật về đúng môi trường sống khi chúng gặp nạn.

Hãy cùng nhau tham gia bảo vệ môi trường sống của chúng ta.

152. Trời - Đất - Nước

- Nâng cao kiến thức cho thiếu nhi về môi trường sống của các loài động vật.

- Giúp các em có ý thức giữ gìn, bảo vệ môi trường tự nhiên.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò đi xen lẫn với tập thể chơi, vừa đi vừa nói: Đất, Trời, Nước hoặc Trời, Đất, Nước…rồi chỉ bất cứ một bạn nào đó.

- Bạn được chỉ phải đáp thật nhanh tên ba con vật sống ở môi trường đó.

✓ Ví dụ:

Quản trò chỉ một bạn và nói: Đất

Bạn chơi phải đáp: Mèo, chó, gà.

(Nếu quản trò nói: Nước, bạn chơi phải đáp: Cá, cua, tôm…).

(Nếu quản trò nói: Trời, bạn chơi phải đáp: Bướm, chim, ong…).

✓ Luật chơi:

- Bạn nào nói sai các con vật sống ở môi trường đó, chịu phạt.

- Nói thiếu (không đủ 3 loài), chịu phạt.

- Nói chậm so với quy định, chịu phạt.

*** Chú ý:**

- Quy định thời gian nói dài hay ngắn tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Tăng số lượng các loài trên 4, 5 để trò chơi thêm sôi động, hấp dẫn.

- Sau khi trò chơi kết thúc, quản trò nói với

các em về tầm quan trọng của môi trường sống với các loài sinh vật.

- Các em tự thảo luận điều gì sẽ xảy ra khi sinh vật sống khác môi trường đang sống?

- Quản trò tổng kết sau đó rút ra kết luận: *Chúng ta hãy xác định đúng môi trường sống của các loài động vật; trả chúng về đúng môi trường sống khi chúng gặp nạn.*

153. Hóa trang thành môi trường

- Giúp cho thiếu nhi nhận thức sâu sắc hơn về vai trò của môi trường đối với con người và các loài sinh vật nói chung, từ đó giáo dục ý thức bảo vệ môi trường.

Chuẩn bị:

- Giấy, bút, băng dính, báo, tăm, lá cây, màu vẽ, dây…

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các nhóm có số lượng người chơi bằng nhau, phân công vị trí của các nhóm, phát các vật liệu cho các nhóm giống nhau.

- Khi có lệnh chơi các nhóm chọn ba bạn đứng làm các môi trường nước, rừng, không khí. Các bạn còn lại trong nhóm dùng các vật liệu được phát trang trí cho các bạn đóng vai. Trong khi các bạn hóa trang mỗi nhóm cử một bạn viết lời bình cho môi trường của đội mình.

✓ **Luật chơi:**

Đội nào hóa trang đẹp, ấn tượng, hấp dẫn, có lời bình hay, đưa ra nhiều thông điệp về môi trường sẽ thắng cuộc.

*** Chú ý:**

Thời gian hóa trang ngắn, dài tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Quy định thời gian cho lời bình khoảng 4 đến 5 phút.

- Chọn một ban giám khảo chấm kết quả.

- Cho các mẫu trình diễn lên sân khấu hoặc đi quanh khán giả để tăng thêm không khí hấp dẫn, sôi nổi.

- Nếu có điều kiện chuẩn bị hệ thống trang âm để đọc các lời bình.

- Cuối trò chơi quản trò nêu các việc mà thiếu nhi đã làm để bảo vệ môi trường (trực tiếp hoặc gián tiếp).

- Đưa ra ít nhất một sự thay đổi trong lối sống của các em để bảo vệ môi trường sống.

- Quản trò tổng kết sau đó rút ra kết luận:

+ *Thiếu nhi không chặt cây, bẻ cành, làm ô nhiễm nguồn nước, không khí và cùng nhau bảo vệ môi trường xanh, sạch, đẹp.*

+ *Mỗi ngày làm một việc tốt để giữ gìn, bảo vệ môi trường (tưới cây, trồng cây, nhặt rác, quét nhà*...).

154. Lắng nghe thiên nhiên

- Giúp các em thiếu nhi cảm nhận được sự phong phú của thiên nhiên.

- Giáo dục ý thức bảo vệ môi trường sống.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chọn một số người chơi, xếp ngồi thành hàng, mỗi người ngồi cách nhau khoảng 15 m và bị bịt mắt. Các bạn còn lại lần lượt chọn cho mình một âm thanh của thiên nhiên như: mưa, gió, bão, sấm, sét…

- Khi có lệnh chơi các bạn đóng vai mưa, gió lần lượt đi qua các bạn bịt mắt và thể hiện những âm thanh của thiên nhiên, các bạn bịt mắt đoán và nói các hiện tượng của thiên nhiên.

✓ Luật chơi:

- Đoán đúng được 1 điểm.

- Bạn nào có số điểm cao nhất, thắng cuộc, được thưởng.

*** Chú ý:**

- Có thể đóng vai các loài vật bằng tiếng kêu của chúng.

- Kết thúc trò chơi, các em chia nhóm tự thảo luận: Ảnh hưởng của thiên nhiên đối với con người như thế nào?

Thiên nhiên là cuộc sống của chúng ta, hãy cùng nhau giữ gìn và bảo vệ.

155. Môi trường sinh thái

- Giúp thiếu nhi cảm nhận được vẻ đẹp của môi trường tự nhiên.

- Giáo dục ý thức bảo vệ, giữ gìn môi trường sống.

*** Nội dung cách chơi:**

*** Địa điểm:** Sân rộng, công viên,…

*** Chuẩn bị:**

- Vật dụng làm nhà như xốp, que nhỏ, băng dính, dao, kéo, bút vẽ màu, màu nước, tre nứa, giấy; vật dụng làm đường đi, ao cá như gạch vụn, sỏi nhỏ, xốp; vật dụng làm hàng rào như tre nứa, gỗ nhỏ.

- Quản trò chia tập thể chơi thành các nhóm, có số lượng bằng nhau và phân khu vực tạo khu sinh thái cho các nhóm.

- Khi có lệnh chơi các nhóm có nhiệm vụ chuyển nguyên vật liệu đến khu vực của mình để xây dựng khu sinh thái.

✓ Luật chơi:

Hết thời gian đội nào hoàn thành khu sinh thái đúng quy định, đẹp, được giải nhất.

*** Chú ý:**

- Quy định thống nhất xây khu sinh thái phải có nhà, vườn, ao, cổng, hàng rào…

- Thời gian xây khu sinh thái ngắn hay dài phụ thuộc vào đối tượng chơi.

- Quản trò yêu cầu thiếu nhi tham gia chơi vẽ một bức vẽ gồm: Nơi sống, loại nhà, phương tiện đi lại, món ăn, hoạt động giải trí mà mình thích. Thử suy nghĩ xem sở thích, ham muốn đó có ảnh hưởng gì đến môi trường và những người xung quanh không?

- Mỗi thiếu nhi kể ra một hoặc vài công việc mình làm có lợi cho thiên nhiên và môi trường sống.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Thiếu nhi hãy tạo ra một môi trường sinh thái cho bản thân, gia đình và cộng đồng (như trồng cây, góc học tập sạch sẽ gọn gàng, làm vườn...).

156. Hát về một số loài cây

- Nâng cao hiểu biết về tác dụng của cây xanh đối với môi trường, đối với đời sống của con người.

- Có ý thức trồng, chăm sóc, bảo vệ cây xanh, môi trường.

- Có hành động ngăn chặn đối với hành vi phá hoại cây xanh và môi trường.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau, cho học thuộc câu sau:

"Trăng sáng vườn hồng, vườn hồng trăng sáng, vườn hồng trăng sáng mà trăng sáng soi sáng cả vườn hồng" và hát theo giai điệu bài hát "*Em gái miền quê*".

- Khi chơi các đội phải tìm các loài cây, hoa, củ chỉ có một từ thay cho từ "hồng" trong lời bài hát.

Đội thứ nhất hát trước rồi đến đội thứ hai.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào khi đến lượt mà không hát được, quản trò đếm đến 5 hoặc 10, không hát tiếp được đội đó thua cuộc.

- Hát trùng với từ mà đội mình hoặc đội bạn đã hát, thua cuộc.

- Không được hát những loài cây, hoa, củ có hai từ ghép như chà là, xà cừ…

*** Chú ý:**

- Thời gian đếm đến 5 hoặc 10 tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Căn cứ vào số người chơi, địa điểm chơi, có thể chia tập thể chơi thành 2, 3, 4 đội…

- Phát triển trò chơi bằng cách cho các đội hát các bài hát có liên quan đến màu xanh của cây. Các bài hát về cây, hoa quả, củ.

- Kết thúc trò chơi quản trò hỏi chuyện các em: Thiếu nhi có khi nào chặt cây, bẻ cành không? Và có thái độ như thế nào đối với những người chặt cây, bẻ cành tự do?

- Các em tham gia chơi tự thảo luận.

Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Qua trò chơi thiếu nhi biết thêm được một số loài cây mà trước đó chưa biết. Thiếu nhi hãy gìn

giữ, bảo vệ, chăm sóc cây xanh vì cây xanh đem lại nguồn sống, sức khỏe cho con người.

157. Trồng cây

- Giúp cho thiếu nhi biết được các thao tác trồng, chăm sóc cây. Hiểu được tác dụng của cây xanh đối với đời sống con người.

- Giáo dục ý thức bảo vệ, chăm sóc cây xanh.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi học thuộc các thao tác sau:

+ Cuốc đất: Tay trái nắm ngón trỏ bàn tay phải đưa lên xuống liên tục từ ngang ngực đến bụng.

+ Trồng cây: Tay ở tư thế cuốc đất giữ yên, nắm tay ngang mặt.

+ Bón phân: Hai lòng bàn tay úp vào nhau, các ngón tay khép kín, bàn tay ngang mặt.

+ Cây nở: Từ tư thế bón phân tay phải đẩy lên cao, bàn tay quá đầu, bàn tay trái ngang mặt để vào khuỷu tay phải.

+ Nở hoa: Từ tư thế cây nở đẩy tay trái lên cao bằng tay phải, hai lòng bàn tay úp vào nhau, các ngón tay khép lại.

- Khi chơi quản trò hô và làm các động tác, người chơi hô và thực hiện động tác đúng theo quy định. Quản trò có thể hô đúng, làm sai.

✓ Luật chơi:

- Bạn nào làm sai động tác với lời hô, chịu phạt.

- Làm chậm hoặc không rõ động tác, chịu phạt.

- Không nhìn vào quản trò, chịu phạt.

*** Chú ý:**

- Tốc độ hô nhanh, chậm tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Thiếu nhi chơi đông, cử trọng tài giám sát cùng quản trò.

- Những thiếu nhi tham dự trò chơi cùng nhau thảo luận để đưa ra kế hoạch hành động của mình: như trồng cây ở nơi mình sinh sống và tại trường học; có biện pháp bảo vệ, chăm sóc cây.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Mỗi thiếu nhi hãy cố gắng trồng và chăm sóc ít nhất một cây phù hợp với điều kiện của mình.

158. Hình dáng cây

- Giúp thiếu nhi hiểu thêm về sự đa dạng của các loài cây, thông qua hình dạng lá, hoa, củ, quả của cây.

- Giáo dục lòng yêu thiên nhiên, môi trường sống.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các nhóm có số lượng người chơi bằng nhau, phát giấy, bút vẽ.

- Quản trò phát lệnh chơi, các nhóm có nhiệm vụ vẽ các loại lá, hoa, củ, quả của các loài cây, ghi tên loại cây, hoa, củ, quả ở dưới hình vẽ.

✓ **Luật chơi:**

Nhóm nào vẽ được nhiều hình dạng lá, hoa, củ, quả của các loài cây, vẽ đẹp, thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Thời gian vẽ ngắn, dài tùy thuộc đối tượng chơi.

- Các em cùng nhau thảo luận và đề xuất những hành động cần thiết để bảo vệ môi trường.

- Quản trò khuyến khích các em nêu những biện pháp để chăm sóc và bảo vệ cây xanh nơi công cộng.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Chúng ta hãy hành động để cùng nhau bảo vệ và chăm sóc cây xanh.

159. Quang hợp

- Cung cấp cho thiếu nhi những hiểu biết về quá trình quang hợp của cây, minh họa cho sự chuyển hóa ánh sáng mặt trời thành năng lượng hóa học được tích trữ dưới dạng phân tử bên trong lá cây xanh.

Địa điểm: 01 căn phòng tối.

Số lượng người chơi: 13 người.

Thời gian: 30 phút.

- *Chuẩn bị:* 06 tấm thẻ được ghi tên "CO_2"; 06 tấm thẻ ghi nước, có dây đeo. Mặt sau của 12 tấm thẻ đều ghi tên "thức ăn".

- 06 tấm vải tròn có đường kính 1 mét được trải trên sàn nhà tượng trưng cho diệp lục tố.

- 1 cây đuốc.

*** Nội dung cách chơi:**

- Chia người chơi thành hai nhóm, mỗi nhóm 06 bạn. Một nhóm là nước, nhóm kia là CO_2. Cử một bạn là mặt trời (có thể là người điều khiển trò chơi). Căn phòng tối được xem như là bên trong của lá. Các phân tử nước thẩm thấu vào lá (căn phòng) bằng 1 cửa (cuống lá/thân), còn các phân tử CO_2 lại đi vào bằng một cửa khác. Khi có ánh sáng mặt trời (ánh đuốc), phân tử nước phải cố bắt được phân tử CO_2 đang tìm cách thoát. Khi phân tử nước bắt được phân tử CO_2 cả hai sẽ nhảy vào diệp lục tố và lật ngược tấm thẻ ra và biến thành thức ăn. Lúc này họ đã là phân tử thức ăn. Trong lúc đó đuốc (đèn pin) phải tắt đỏ gián đoạn bằng cách người cầm đuốc đi vào và đi ra khỏi phòng. Khi không có ánh sáng, mọi sự di chuyển đều phải dừng lại ở thời điểm các phân tử nước và CO_2 ở vào phía đối diện trong phòng. Việc đuổi bắt lại tiếp tục khi đuốc lại được đưa vào phòng. Trò chơi kết thúc khi tất cả các cặp đã thành phân tử thức ăn. Trò chơi sẽ hấp dẫn nếu ánh sáng tắt đỏ liên tục.

✓ Luật chơi:

- Hết thời gian quy định phân tử nước không bắt được phân tử CO_2, thua cuộc.

- Hai phân tử nước bắt nhau, cả hai thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Sau mỗi lần chơi đổi phân tử nước và CO_2 cho nhau.

- Đuổi bắt nhẹ nhàng, tránh nguy hiểm trong phòng tối.

- Các bạn sau khi chơi thảo luận về:

+ Vai trò của cây xanh trong môi trường tự nhiên?

+ Bạn làm gì để bảo vệ, giữ gìn và chăm sóc cây xanh ở nhà, ở nơi công cộng.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận: *Tác dụng của cây xanh là hút CO_2 và thải O_2. Chính vì vậy, chúng ta phải bảo vệ cây xanh để cây xanh thải ra nhiều O_2 cho cuộc sống của chúng ta.*

160. Bắt chước động vật

- Cung cấp thông tin khái quát cho thiếu nhi về hành động của động vật, để nhận biết chúng.

- Giáo dục tình yêu với động vật, từ đó có ý thức bảo vệ chúng.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau, phát cho mỗi đội một loại giấy màu, yêu cầu các thành viên chơi ghi tên một loài động vật nào đó, quản trò thu lại các mẩu

giấy, kiểm tra nếu đội nào ghi trùng tên các con vật, yêu cầu ghi lại.

- Khi có lệnh chơi một bạn của đội 1 sẽ rút ngẫu nhiên một tờ giấy màu của đội 2, rồi bằng khả năng của mình bắt chước hành động mô tả con vật ghi trong giấy cho đội mình đoán. Nếu đoán đúng sẽ được 1 điểm. Rồi đến người chơi của đội 2 rút thăm một tờ giấy của đội 1 và làm hành động cho đội mình đoán lần lượt đến hết các thành viên của 2 đội.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào đoán được nhiều điểm, thắng cuộc.
- Chỉ được đoán một lần.

*** Chú ý:**

- Số lần đoán và hành động tùy theo đối tượng chơi.
- Có thể dùng cả tiếng kêu và hành động tùy theo đối tượng chơi.
- Quản trò yêu cầu thiếu nhi tham gia chơi trong 10 phút kể ra tên các loài động vật càng nhiều càng tốt. Chỉ ra các loài đã tránh được nguy cơ tuyệt chủng và nêu những công việc mà con người đã làm để có được kết quả đó.
- Quản trò tổng kết rút ra kết luận:

Thế giới động vật của chúng ta rất phong phú và đa dạng, hành động, cử chỉ của chúng rất gần

gũi với con người. Thiếu nhi phải biết yêu quý và bảo vệ các loài động vật đó.

161. Nhà động vật học

- Nâng cao hiểu biết của thiếu nhi về sự phong phú của các loài động vật.
- Giáo dục tình yêu thiên nhiên.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò phát cho mỗi bạn chơi một mảnh giấy có ghi tên các loài sinh vật, một cây bút.
- Quản trò miêu tả đặc điểm hoặc tiếng kêu của một loài nào đó, bạn chơi có nhiệm vụ gạch tên các con vật trên giấy khi mình nhận ra nó.

✓ Luật chơi:

- Bạn nào gạch đúng được nhiều con vật, thắng cuộc.
- Bạn nào gạch sai, gạch ít thì thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Quản trò có thể chỉ làm hành động hoặc chỉ kêu.
- Có thể kết hợp cả miêu tả bằng hành động và kêu.
- Có thể diễn tả cả các con vật không có trong giấy.
- Kết thúc trò chơi quản trò cho các em thảo luận để đưa ra kế hoạch hành động bảo vệ môi trường sống của các sinh vật.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Thế giới động vật rất phong phú và đa dạng, có loài hiền lành, có loài hung dữ... Chúng ta cần nhận biết được chúng để có thể gần gũi hoặc tránh chúng.

162. Bắt đúng đối tượng

- Hiểu sâu hơn về đời sống của động vật trong môi trường tự nhiên.

- Giúp thiếu nhi hiểu được sự thích nghi với môi trường sống của động vật, quy luật tồn tại của chúng.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cử một số bạn đóng vai mèo, chuột, hổ, lợn. Số người chơi đóng vai các con vật này bằng nhau. Dùng khăn bịt mắt các bạn đóng vai mèo, chuột, hổ, lợn. Các bạn còn lại tạo thành một vòng tròn lớn bằng cách nắm tay vào nhau, các bạn đóng vai đứng trong vòng tròn.

- Khi có lệnh chơi các bạn đóng vai mèo, chuột, hổ, lợn kêu tiếng của con vật mà mình đóng và đi bắt nhau với qui định: hổ bắt lợn, mèo bắt chuột.

✓ Luật chơi:

- Mèo bắt được chuột, hổ bắt được lợn thì chuột, lợn thua cuộc.

- Mèo và hổ bắt nhầm lợn hoặc chuột 2 lần thì mèo, hổ thua cuộc.

- Kết thúc cuộc chơi, chuột, lợn không bị bắt thắng cuộc, còn mèo, hổ thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Quy định các bạn đóng vai phải kêu thường xuyên.

- Thường chỉ 8 bạn chơi để dễ theo dõi (2 mèo, 2 chuột, 2 hổ, 2 lợn).

- Kết thúc trò chơi quản trò hướng dẫn các em thiếu nhi cùng nhau thảo luận về sự thích nghi đối với môi trường sống của động vật. Đưa ra ít nhất 2 ví dụ về sự thích nghi của động vật.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

+ *Mèo, lợn là những con vật nuôi có ích.*

+ *Hổ là loài động vật quý hiếm cần được bảo vệ.*

+ *Chuột là loài có hại cần phải tiêu diệt chúng.*

163. Dê con nghe lời mẹ

- Giúp cho thiếu nhi hiểu về sự thích nghi môi trường sống của các loài động vật.

- Nắm bắt được thói quen của các loài động vật.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chọn vài bạn đóng vai dê con đứng trong vòng tròn, dùng khăn bịt mắt. Chọn 2, 3 bạn đóng vai dê mẹ, còn các bạn khác có nhiệm vụ bắt chước tiếng dê mẹ.

- Khi có lệnh chơi lần lượt dê mẹ và các bạn bắt chước tiếng dê mẹ đến gần vòng tròn và nói

"Các con ngoan ngoãn, mau mở cửa ra, mẹ đã về nhà, cho các con bú", dê con có nhiệm vụ nếu nhận đúng tiếng mẹ mình thì hô "mở", nếu không thì hô "bắt".

✓ **Luật chơi:**

- Dê con nào hô "mở" mà không đúng tiếng mẹ mình thì thua cuộc.
- Bạn nào bắt chước tiếng dê mẹ bị dê con phát hiện hô "bắt", thua cuộc.

* **Chú ý:**

- Số lượng dê con, dê mẹ nhiều hay ít tùy theo số lượng thiếu nhi chơi.
- Có thể chỉ kêu "be be be".
- Các em tham gia chơi có thể tạo ra một tiểu phẩm vui để chỉ ra rằng mỗi một động vật đều có những đặc điểm riêng để thích nghi và tồn tại trong môi trường sống.
- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận: *Thế giới động vật có loài hiền lành, có loài hung dữ. Các em hãy biết phân biệt tiếng kêu nhằm nhận biết các loài vật để tránh hoặc gần gũi chúng.*

164. Mèo, Chim, Hổ, Báo

- Nâng cao nhận thức cho thiếu nhi về tập tính của các loài động vật, tránh xa các loài động vật nguy hiểm.
- Giáo dục tình yêu đối với động vật.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp thành vòng tròn, phát cho bạn chơi mỗi bạn một tấm giấy có ghi tên các con vật. Cử một vài bạn đứng trong vòng tròn là bạn đi tìm các loài vật.

- Khi có lệnh chơi, các bạn đi tìm các loài vật phải đoán các bạn có mảnh giấy ghi mèo, chim, hổ, báo và nói các câu sau:

+ Mèo ơi (hoặc chim ơi) đi theo chị (anh) nào.

+ Hổ ơi (hoặc báo ơi) về chuồng.

✓ Luật chơi:

- Bạn đi tìm chỉ và nói: Mèo ơi (hoặc chim ơi) đi theo chị nào, nếu đúng bạn đóng vai mèo, chim, bạn đóng vai thua cuộc, nhưng chỉ vào bạn đóng vai hổ, báo thì bạn đi tìm thua cuộc.

- Bạn đi tìm chỉ và nói: Hổ ơi (hoặc báo ơi) về chuồng, nếu đúng bạn đóng vai hổ, báo, bạn đóng vai thua cuộc, nếu chỉ vào bạn đóng vai mèo, chim thì bạn đi tìm thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Mỗi lần chơi lại đổi giấy cho nhau.

- Các bạn đóng vai đứng lộn xộn trong vòng tròn và làm các cử chỉ mời bạn đi tìm để trò chơi thêm hấp dẫn.

- Quy định thời gian đi tìm để tăng sức hấp dẫn của trò chơi.

- Thiếu nhi tự thảo luận và lấy các ví dụ về

quan hệ giữa động vật ăn thịt và con mồi ở các môi trường khác nhau.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Thế giới động vật thật đa dạng, có nhiều loài quý hiếm, nhiều loài gây hại cho con người. Các em phải biết phân biệt để gần gũi hoặc tránh xa chúng.

165. Tiêu diệt, bảo vệ

- Giúp cho thiếu nhi hiểu hơn về tác dụng, tác hại của các loài động vật, sự tác động của con người đối với các loài động vật.

- Có hành vi đúng đối với các động vật.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò quy định với tập thể chơi các động tác sau:

+ Bảo vệ: Tay phải giơ cao quá đầu, bàn tay xoè, giữ nguyên vị trí.

+ Tiêu diệt: Từ thế tay phải đập xuống một lần.

- Khi chơi, quản trò nói to tên các loài vật và làm các động tác, bạn chơi hô theo và làm các động tác theo suy nghĩ của mình về các loài vật, quản trò có thể làm đúng, sai.

Ví dụ:

- Quản trò hô: con muỗi - đập nhưng chỉ làm động tác bảo vệ, bạn chơi hô đập làm động tác tiêu diệt.

- Quản trò hô: con trâu - bảo vệ nhưng lại làm động tác đập, bạn chơi hô: bảo vệ làm động tác bảo vệ.

- Quản trò hô: con sâu - bảo vệ làm động tác bảo vệ, bạn chơi phải hô: đập và làm động tác đập (vì nói chung loài sâu bọ là có hại).

✓ **Luật chơi:**

- Bạn nào làm sai với quy định, thua cuộc.

- Bạn nào không nhìn vào quản trò, thua cuộc.

- Không xác định được loài có lợi, có hại (không làm) thua cuộc.

* **Chú ý:**

- Quản trò cần có kiến thức về sinh vật.

- Tốc độ chơi nhanh, chậm tùy thuộc đối tượng chơi.

- Thiếu nhi tham gia chơi thảo luận để thấy được nhân tố nào ảnh hưởng lớn tới động vật: *(sự thay đổi môi trường sống, ô nhiễm...)*. Nguyên nhân dẫn đến sự tuyệt chủng của các loài.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Trong thế giới động vật, có nhiều loài động vật có lợi nhưng cũng có nhiều loài động vật có hại cho con người và các loài khác. Chúng ta cần xác định đúng tác dụng hay tác hại của chúng để bảo vệ hay diệt chúng.

166. Muỗi bay, muỗi đậu, đập muỗi

- Giúp thiếu nhi có thêm kiến thức về muỗi, tác hại của muỗi.

- Giữ gìn vệ sinh và diệt muỗi để bảo vệ sức khỏe con người.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi thực hiện các động tác sau:

+ Muỗi bay: năm ngón tay xòe lắc qua, lắc lại trước mặt và kêu "o o o...".

+ Muỗi bay sang trái: tay đưa hướng trái.

+ Muỗi bay sang phải: tay đưa hướng phải.

+ Muỗi bay cao, thấp: tay đưa lên cao, xuống thấp.

+ Muỗi đậu: đặt tay vào chỗ quản trò nói đậu.

+ Đập: dùng luôn tay phải đập luôn vào chỗ muỗi đậu.

+ Muỗi đốt: dùng ngón cái và ngón trỏ cấu nhẹ vào chỗ muỗi đậu.

Khi chơi quản trò hô cho cả tập thể chơi thực hiện các động tác theo quy định.

Ví dụ:

- Quản trò hô: muỗi bay, bạn chơi thực hiện động tác muỗi bay và kêu: o o o...

- Quản trò hô: bay lên cao (sang trái, sang phải...) bạn chơi thực hiện đúng động tác.

- Quản trò hô: muỗi đậu vào tai người bên cạnh. Bạn chơi dùng tay phải đặt vào tai bạn bên cạnh.

- Quản trò hô: muỗi đậu vào đầu mình. Đập. Bạn chơi dùng tay đập đập nhẹ vào đầu mình (nếu

quản trò hô đậu vào người bên cạnh thì đập nhẹ vào bạn (bên cạnh)).

*** Chú ý:**

- Trò chơi chỉ tạo không khí vui vẻ, không dùng luật chơi.

- Nhắc bạn chơi đập, cấu nhẹ.

- Quản trò điều hành chỗ muỗi đậu tùy thuộc đối tượng chơi, trò chơi thêm sôi động.

- Các bạn sau khi chơi xong thì:

+ Nêu tác hại của loài muỗi cho sức khỏe của con người.

+ Các biện pháp diệt muỗi?

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Chúng ta đều biết loài muỗi có hại cho sức khỏe con người. Vì thế các em hãy cùng nhau diệt muỗi, đi ngủ nhớ mắc màn.

167. Nai và hổ

Giúp thiếu nhi hiểu rõ thêm về sự thích nghi của động vật đối với môi trường sống và những tập tính sinh hoạt khác nhau của chúng.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp thành hình vòng tròn nắm tay nhau, cử một bạn bất kỳ đứng giữa vòng tròn và bịt mắt lại làm nai mẹ. Các đồ vật đặt rải rác xung quanh nai mẹ làm nai con.

- Khi có lệnh chơi các bạn đứng ngoài vòng tròn đóng vai hổ, từng người một, nhưng không theo thứ tự tiến vào vòng tròn và "Bắt" nai con (lấy đi một đồ vật). Nai mẹ có nhiệm vụ chỉ đúng hướng hổ bắt nai con.

✓ **Luật chơi:**

- Nai chỉ đúng hướng hổ bắt nai con, hổ thua cuộc.
- Nai chỉ 3 lần không đúng hướng, nai thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Chơi một khoảng thời gian nhất định, thay bạn khác làm nai.
- Có thể cho 2, 3... nai mẹ tùy thuộc đối tượng chơi.
- Có thể cho 2, 3... hổ đến một lúc tùy đối tượng chơi.
- Thiếu nhi thảo luận về tầm quan trọng của sự thích nghi môi trường sống đối với động vật. Đưa ra ít nhất 2 ví dụ về sự thích nghi của động vật.
- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Nai là loài động vật hiền lành, hổ là loài hung dữ. Thiếu nhi cần phân biệt và xác định tính cách của từng loài không gây nguy hiểm cho bản thân.

168. Mèo đuổi chuột

Giúp cho thiếu nhi hiểu rõ về quá trình thích

nghi của một số động vật khi buộc phải tồn tại trong môi trường đặc biệt.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi đứng thành hình vòng tròn, nắm tay nhau, cử 2 bạn đứng vào trong vòng tròn và bịt mắt lại, quy định bạn làm mèo thì kêu: "Meo", bạn làm chuột kêu: "Chít". Cho hai bạn đứng xa nhau khoảng 2 m và quay lưng vào nhau.

- Khi có lệnh chơi bạn làm mèo tìm cách bắt bạn làm chuột. Trong quá trình chơi hai bạn phải kêu tiếng của mình (để bắt và tránh), các bạn còn lại ở vòng tròn không cho mèo hoặc chuột chạy ra khỏi vòng tròn.

✓ Luật chơi:

- Trong khoảng thời gian quy định mèo bắt được chuột, chuột thua cuộc; không bắt được chuột, mèo thua cuộc.

- Mèo bắt được chuột, đổi chuột thành mèo.

*** Chú ý:**

- Có thể 2 mèo, 2 chuột cho hấp dẫn.

- Các em tạo ra một vở kịch để chỉ ra rằng động vật ăn thịt và con mồi đều thích nghi để tồn tại.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Mèo và chuột là 2 loài động vật có lợi và có hại nhưng không phải có lợi hoàn toàn và có hại hoàn

toàn, chúng ta phải biết phân biệt chúng có lợi và hại khi nào để bảo vệ.

169. Bắt cá

- Giáo dục ý thức khai thác tài nguyên hợp lý.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi đứng thành vòng tròn, tay nắm vào nhau, quay mặt theo một chiều, làm đàn cá.

- Cử vài đôi làm "nơm" bắt cá bằng cách hai bạn nắm hai tay vào nhau, đưa cao quá đầu và dang rộng, các đôi làm "nơm" đứng đều trong khoảng cách của vòng tròn để cho đàn cá có thể đi qua giữa hai người làm "nơm".

- Khi có lệnh chơi, quản trò bắt nhịp cho tập thể chơi hát tập thể và đi quanh vòng tròn, chui qua các "nơm". Bất ngờ quản trò thổi một tiếng còi, cái "nơm" chụp xuống.

✓ Luật chơi:

- Con cá nào bị bắt thì thua cuộc.

- Đàn cá bị đứt đoạn (tay rời nhau) hai con cá đó thua cuộc.

- "Nơm" nào không bắt được cá, thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Số lượng "nơm" ít, nhiều tùy thuộc đối tượng chơi.

- Cho đi đổi hướng trái, phải.

- Các em chơi thảo luận: Các nguồn tài nguyên (cá là một ví dụ) có vai trò như thế nào đối với tự nhiên và đời sống con người? Các giải pháp trong việc sử dụng các nguồn tài nguyên thiên nhiên.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Cá rất cần cho cuộc sống của con người. Có rất nhiều loài cá, trong đó, có rất nhiều các loài cá quý hiếm, khả năng sinh trưởng chậm. Chúng ta cần khai thác, đánh bắt theo đúng quy định. Nghiêm cấm các hành vi đánh bắt có thể dẫn đến hủy diệt các loài cá như nổ mìn, chích điện…

170. Hổ, thợ săn và người bảo vệ động vật

- Giúp cho thiếu nhi hiểu được tác động của con người đến các loài động vật, từ đó có ý thức bảo vệ chúng.

- Hiểu thêm về kỹ năng phòng thủ khi gặp các loài động vật nguy hiểm.

- Tuyên truyền về tác hại của việc săn bắt động vật nói chung đặc biệt là động vật quý hiếm. Có thái độ kiên quyết với những người vi phạm pháp luật bảo vệ môi trường.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội (không cần số lượng bằng nhau, có thể cho các bạn tự chọn đội của mình) và cho học các động tác sau:

+ Con hổ: hai bàn tay để trước mặt, 5 ngón tay mở cong về phía trước và hô: ầm.

+ Thợ săn: tay phải để trước mặt, ngón trỏ và ngón giữa thẳng, còn lại nắm và hô: bùm.

+ Người bảo vệ: bàn tay phải để trước mặt, 5 ngón tay khép kín và hô: bắt.

- Quản trò cho 2 đội quay lưng vào nhau, cách nhau khoảng 3 m. Mỗi đội cử một bạn đội trưởng để thống nhất động tác của đội mình.

- Khi chơi quản trò đếm 1, 2, 3, hai đội quay mặt vào nhau và ra hành động của đội mình.

✓ **Luật chơi:**

- Hổ thắng người bảo vệ, người bảo vệ thắng thợ săn, thợ săn thắng hổ.

- Đội nào không thống nhất hành động, thua cuộc.

- Nếu hòa chơi lại.

* **Chú ý:**

- Khi chơi quản trò nên kể một câu chuyện có liên quan đến các nhân vật để trò chơi hấp dẫn hơn.

- Khi thống nhất hành động các đội phải bí mật hoặc đánh lừa đội bạn.

- Người chơi thảo luận:

+ Các bạn hãy trình bày vấn đề cần quan tâm trước sự tuyệt chủng của một loài động vật. Các nguyên nhân chính dẫn tới sự tuyệt chủng?

+ Sắp xếp các thuật ngữ dưới đây theo trật tự: nguy cấp, đe dọa, bị đe dọa, nguy cơ tuyệt chủng, nguy cấp nghiêm trọng.

+ Các bạn xem loài nào hiện nay có nguy cơ tuyệt chủng?

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

+ *Chúng ta hãy cùng nhau tuyên truyền trong cộng đồng để mọi người không săn bắt bừa bãi những động vật quý hiếm.*

+ *Nếu những động vật quý hiếm bị săn bắt thì sẽ có nguy cơ tuyệt chủng.*

+ *Hãy bảo vệ những động vật quý hiếm.*

171. Đổ nước vào chai

- Nâng cao hiểu biết cho thiếu nhi về tầm quan trọng của nước sạch đối với đời sống con người và các loài động vật, thực vật.

- Biết giữ gìn nguồn nước và tiết kiệm trong sử dụng nước sạch.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau đứng trước vạch xuất phát theo hàng dọc, bạn đứng đầu cầm thìa. Chậu nước để ở vạch xuất phát.

- Khi có lệnh chơi, bạn đứng đầu dùng thìa múc nước nhanh chóng đi về phía đích để vỏ chai, đổ nước vào chai rồi quay về đưa cho bạn thứ 2. Bạn thứ 2 làm như bạn thứ nhất, cho đến người cuối cùng.

✓ Luật chơi:

- Hết thời gian quy định đội nào đổ nước vào chai nhiều hơn, thắng cuộc.

- Khi đổ nước không dùng tay giữ chai.

- Thực hiện theo thứ tự từ bạn số 1 cho đến bạn cuối cùng rồi quay lại (nếu chưa hết thời gian).

*** Chú ý:**

- Khoảng cách từ vạch đến chai xa hay gần tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Nếu đối tượng chơi nhỏ tuổi có thể dùng tay giữ chai khi đổ nước.

- Phát triển trò chơi bằng cách hai người cõng nhau, người được cõng cầm thìa múc và đổ nước, người cõng cầm chai nước để tăng độ khó của trò chơi.

- Trên đường đi đặt thêm các chướng ngại vật, người chơi phải vượt qua.

- Các em cùng nhau thảo luận, đưa ra các giải pháp giữ vệ sinh nước uống trong trường học (vị trí đặt bình nước uống, số lượng cốc uống nước, yêu cầu khi uống nước).

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Không có nước con người không thể tồn tại. Chúng ta hãy sử dụng nước sạch một cách hợp lý, có hiệu quả.

172. Giữ lấy nguồn nước sạch

- Nâng cao hiểu biết cho thiếu nhi về tầm quan trọng của nguồn nước sạch đối với đời sống con người.

- Biết giữ gìn, tiết kiệm khi sử dụng nước sạch, có thái độ tích cực đối với những hành vi xâm hại đến nguồn nước.

- Tuyên truyền trong cộng đồng ý thức bảo vệ, giữ gìn nguồn tài nguyên nước.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội, có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc trước vạch xuất phát. Bạn đứng đầu đội xô nước trên đầu, trong xô nước để miếng xốp cắm lá cờ.

- Khi có lệnh chơi, bạn đội xô nước nhanh chóng đi về đích rồi quay lại đưa cho bạn thứ 2, bạn thứ 2 làm như bạn thứ nhất đưa cho bạn thứ 3, cứ thế cho đến người cuối cùng.

✓ Luật chơi:

- Đội nào có người cuối cùng về đích sớm nhất, ít đổ nước, đội đó thắng cuộc.

- Hết thời gian quy định không hết lượt của đội mình không tính kết quả.

- Về đích sớm, nước bị đổ dưới vạch quy định, không tính kết quả.

*** Chú ý:**

- Quản trò quy định tay được giữ xô nước hay không tùy thuộc đối tượng chơi.

- Trên đường đi đặt thêm vật cản cho người chơi phải vượt qua, để tăng mức độ khó cho trò chơi.

- Cổ động viên hát những bài hát về môi trường để cổ vũ, động viên các bạn chơi.

- Trò chơi kết thúc, người chơi chia thành các nhóm thảo luận về tác hại của nước không đảm bảo an toàn vệ sinh? Các bệnh liên quan đến việc sử dụng nước không an toàn? Sau đó các nhóm trình bày kết quả thảo luận.

- Quản trò tổng kết sau đó rút ra kết luận:

Nước gắn liền với cuộc sống của con người. Hãy biết tiết kiệm và bảo vệ nguồn nước sạch.

173. Sử dụng nguồn nước

- Giúp cho thiếu nhi hiểu sâu hơn tác dụng của nguồn tài nguyên nước với con người, biết sử dụng nước một cách có hiệu quả trong cuộc sống, từ đó có ý thức tiết kiệm nguồn nước sạch.

- Tuyên truyền trong cộng đồng về tác dụng của nguồn nước để cùng nhau bảo vệ, giữ gìn.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành các nhóm có số lượng người chơi bằng nhau, phát giấy, bút cho các nhóm, quy định vị trí của các nhóm.

- Khi có lệnh chơi các nhóm ghi cách sử dụng nước trong sinh hoạt, lao động như: nấu cơm, rửa mặt, tưới cây,…

- Hết thời gian chơi, các nhóm nhanh chóng cầm giấy của nhóm mình đưa cho quản trò.

✓ Luật chơi:

Đội nào ghi được nhiều cách sử dụng nước hơn, đội đó thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Các đội có thể ghi trùng nhau.

- Thời gian chơi dài ngắn tùy thuộc đối tượng chơi.

- Quản trò đọc kết quả của các đội để tuyên truyền về các cách sử dụng nước.

- Từ trò chơi các em hãy đề xuất những cách có thể tiết kiệm được lượng nước sử dụng?

- Chứng minh sự thiếu nước ảnh hưởng lớn đến đời sống của con người và các sinh vật khác?

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Nguồn nước là vô cùng quan trọng đối với con người. Không có nước chúng ta không thể sống được. Chính vì vậy, chúng ta phải bảo vệ, giữ gìn và sử dụng tiết kiệm hiệu quả nguồn nước sạch.

174. Bỏ rác vào thùng

- Giáo dục cho thiếu nhi ý thức bảo vệ môi trường, giáo dục thói quen bỏ rác đúng nơi quy định.

- Ngăn chặn vứt rác bừa bãi, thiếu ý thức bảo vệ môi trường.

- Tuyên truyền cho cộng đồng thực hiện nếp sống văn minh, sạch sẽ.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò phân tập thể đóng vai hai đối tượng: bạn đổ rác và thùng rác. Số lượng bạn làm thùng rác bằng 2/3 số lượng bạn đổ rác. Bạn đổ rác xếp thành hình vòng tròn, trên tay mỗi bạn

cầm 3 vật đã chuẩn bị sẵn. Bạn làm thùng rác đứng lộn xộn bên trong vòng tròn.

- Khi chơi, quản trò cho người đổ rác đi vòng quanh vừa đi vừa hát một bài tập thể, bất ngờ quản trò thổi một tiếng còi. Nghe tiếng còi, người đổ rác nhanh chóng chạy đến bạn làm thùng rác đưa rác cho bạn, bạn làm thùng rác nhận rác đúng theo quy định.

✓ **Luật chơi:**

- Mỗi thùng rác chỉ được cầm 4 vật, khi hết thời gian quy định thùng rác nào thừa, thiếu đều chịu phạt.

- Bạn nào còn cầm rác trên tay hoặc tùy tiện vứt rác đi, chịu phạt.

- Thùng rác nào làm rơi rác, chịu phạt.

* **Chú ý:**

- Tăng số lượng rác của bạn đổ rác, thùng rác tùy theo đối tượng chơi.

- Quy định thời gian đổ rác dài hay ngắn tùy thuộc đối tượng chơi.

- Chuẩn bị các loại rác to gây khó khăn cho thùng rác, người đổ rác, tăng thêm sức hấp dẫn của trò chơi.

- Người chơi trả lời câu hỏi: Thùng rác có những chức năng gì đối với việc giữ gìn môi trường xanh - sạch - đẹp?

- Mỗi thiếu nhi chơi hãy vẽ một bức tranh về

môi trường học đường hoặc nơi công cộng xanh - sạch - đẹp.

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

+ *Chúng ta hãy thực hiện nếp sống văn minh, hãy bỏ rác vào đúng nơi quy định.*

+ *Hãy tự giác nhặt rác bỏ vào thùng khi thấy rác bừa bãi.*

175. Ai nhặt rác nhanh

- Rèn luyện cho thiếu nhi ý thức vệ sinh môi trường, rèn luyện thói quen khi thấy rác, nhặt bỏ vào thùng rác.

- Tuyên truyền trong cộng đồng ý thức bỏ rác vào đúng nơi quy định, không vứt bừa bãi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc trước vạch xuất phát, bên cạnh mỗi đội là một vòng tròn để làm thùng rác. Vẽ một vòng tròn to để các vật đã chuẩn bị (giấy vụn, vỏ hộp, túi nilông,...) làm rác, cách đích khoảng 20 m.

- Khi có lệnh chơi lần lượt từng bạn của mỗi đội chạy lên lấy một vật (tượng trưng cho một mẩu rác) để vào thùng rác của đội mình.

✓ Luật chơi:

- Khi có lệnh kết thúc, đội nào lấy được nhiều rác hơn thắng cuộc.

- Rác bỏ ra ngoài vòng tròn (thùng rác) không được tính.

- Mỗi bạn chỉ lấy được một vật.

*** Chú ý:**

- Khoảng cách giữa 2 đội đến chỗ để rác bằng nhau.

- Tăng số lượng rác cho mỗi bạn được lấy và chuẩn bị rác to hơn như: bóng bay, xốp,... gây khó khăn cho người chơi.

- Có thể một bạn cõng bạn khác đi lấy rác.

- Thiếu nhi chơi thảo luận: Bạn sẽ làm gì để góp phần làm xanh - sạch - đẹp ở trường lớp, quê hương, ở nơi bạn sống?

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận: *Rác vứt bừa bãi làm ô nhiễm môi trường, ảnh hưởng đến mỹ quan, chúng ta hãy nhặt rác, bỏ rác đúng nơi quy định.*

176. Ai khỏe nhặt được rác

- Giáo dục cho thiếu nhi ý thức để rác đúng với nơi quy định.

- Rèn thói quen khi thấy rác rơi vãi, nhặt bỏ đúng nơi quy định.

- Phê phán các hành vi vứt rác bừa bãi.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp thành vòng tròn, đứng xen kẽ nhau (cứ một người đội 1 rồi đến một người đội 2) đứng phía trong vòng dây, dây để ngang bụng. Rác để ngoài vòng dây.

- Khi có lệnh chơi các bạn dùng sức cố lấy được rác ở ngoài vòng dây.

✓ **Luật chơi:**

- Đội nào lấy được nhiều rác, đội đó thắng cuộc.
- Mỗi bạn chỉ được lấy một mẩu rác.

* **Chú ý:**

- Khoảng cách từ vòng dây đến các loại rác bằng nhau.
- Không được dùng tay để kéo, giữ đội bạn.
- Mỗi thiếu nhi chơi viết một đoạn văn theo nội dung: Em có suy nghĩ gì khi thấy các nhân viên công ty môi trường đô thị hàng ngày phải cặm cụi, cần mẫn bên những xe rác đầy ắp?
- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Rác thải gây ô nhiễm môi trường sống và mất mỹ quan, chúng ta hãy tạo cho mình thói quen nhặt và bỏ rác đúng nơi quy định.

177. Gắp rác bằng chân

- Giáo dục ý thức cho thiếu nhi giữ gìn môi trường sống xanh - sạch - đẹp, không vứt rác bừa bãi.
- Rèn luyện thói quen bỏ rác đúng nơi quy định.
- Tuyên truyền trong cộng đồng ý thức giữ vệ sinh nơi công cộng.

* **Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc trước

khung sắt của đội mình, giỏ đựng bóng để bên kia khung sắt, giỏ không có bóng để bên này khung sắt.

- Khi có lệnh chơi, bạn đứng đầu hàng của 2 đội dùng tay đu trên thanh sắt ngang sang đầu bên kia, dùng chân lấy quả bóng, rồi quay lại để quả bóng vào giỏ của đội mình, rồi đến bạn thứ 2, 3… cho đến bạn cuối cùng.

✓ **Luật chơi:**

- Không được chạm chân xuống đất, nếu chạm, quay lại vạch xuất phát hoặc nhường lượt cho bạn khác.

- Một lần được lấy một quả bóng, nếu bóng rơi để bóng trở lại giỏ bóng.

- Lấy bóng bằng chân không, không mang dép, giày.

- Khi có lệnh dừng lại, đội nào có nhiều bóng hơn, thắng cuộc.

*** Chú ý:**

- Thanh ngang dài hay ngắn tùy theo đối tượng chơi.

- Có thể 2 bạn đi một lượt, bạn sau quắp chân vào bụng bạn đi trước, một bạn của đội mình thả bóng vào giữa hai người.

- Thiếu nhi thảo luận theo nhóm:

+ Hàng ngày em thường vứt ra những loại rác gì? Có nguồn gốc từ đâu?

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Khi nhặt rác các em hãy sử dụng các dụng cụ bảo hộ để giữ vệ sinh thân thể.

178. Ô nhiễm

- Giáo dục cho thiếu nhi ý thức bảo vệ môi trường, cũng như nhận thức được ô nhiễm môi trường ảnh hưởng như thế nào đến đời sống của con người và các loài động, thực vật.

- Tuyên truyền trong cộng đồng ý thức cùng nhau bảo vệ môi trường.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò cho tập thể chơi xếp thành hình vòng tròn, đếm theo quy luật 1, 2, 3...; từ 1, 2, 3… cho đến hết số lượng người chơi. Các bạn mang số 1 là "xanh"; các bạn mang số 2 là "đẹp"; các bạn mang số 3 là "ô nhiễm"; cử vài bạn có nhiệm vụ đi tìm các môi trường, nhưng phải suy đoán để tránh bạn "ô nhiễm".

- Khi có lệnh chơi các bạn môi trường chỉ các bạn đóng vai các môi trường: "xanh", "đẹp".

✓ Luật chơi:

- Nếu chỉ đúng bạn đóng vai "xanh", "đẹp", bạn đóng vai thua cuộc.

- Chỉ vào bạn "ô nhiễm", bạn đi tìm thua cuộc.

*** Chú ý:**

- Số lượng bạn đi tìm nhiều hay ít tùy thuộc vào đối tượng chơi.

- Thiếu nhi thảo luận:

+ Các nguyên nhân gây ô nhiễm đối với môi trường (đất, nước, không khí).

+ Mức độ ô nhiễm của các loại môi trường như thế nào? Nguyên nhân nào dẫn đến tình trạng đó? Dự đoán trong tương lai loại ô nhiễm nào là nghiêm trọng nhất?

+ Đưa ra các giải pháp giảm thiểu sự ô nhiễm?

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Môi trường sống ảnh hưởng trực tiếp đến sức khỏe của con người và các loài. Thiếu nhi hãy góp phần giữ gìn và bảo vệ môi trường xanh - sạch - đẹp.

179. Vết dầu loang

- Cung cấp cho thiếu nhi kiến thức về tác hại của các loại dầu, chất thải đổ ra sông, hồ, biển…

- Giáo dục các em ý thức bảo vệ nguồn nước sạch, các nguồn tài nguyên khác.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể chơi thành 2 đội (không cần số lượng bằng nhau). Một đội đóng vai "dầu loang", một đội đóng vai các loài động vật, thực vật sống ở môi trường nước (cá, cua, tôm…). Đội đóng vai "dầu loang" đứng thành vòng tròn nhỏ ở trong, các bạn đóng vai các loài đứng lộn xộn quanh vết "dầu loang".

- Khi có lệnh chơi quản trò hô: Loang, vết "dầu loang" tìm cách bắt các loài. Các loài tìm cách chạy trốn.

- Khi quản trò hô: Tụ, vết "dầu loang" tụ lại, các loài đứng gần vết dầu loang trêu tức.

✓ **Luật chơi:**

"Dầu loang" bắt được bạn nào đóng vai các loài, bạn đó thua cuộc.

* **Chú ý:**

- Quản trò hô "Loang", "Tụ" đổi nhau nhiều lần để trò chơi thêm hấp dẫn.

- Có thể vẽ một vòng tròn quy định "dầu" chỉ được "loang" đến đó. Các loài có thể chạy vào vòng tròn để trêu tức, vết dầu loang chỉ đuổi theo khi có tiếng hô "Loang" của quản trò.

- Thiếu nhi chơi thảo luận:

+ Sự cố tràn dầu ảnh hưởng như thế nào đối với các loại sinh vật sống ở sông, hồ, biển; con người và môi trường?

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Nguồn nước là môi trường sống của nhiều loài, dầu thải làm ảnh hưởng trực tiếp đến đời sống của chúng. Hãy xử lý dầu thải trước khi thải ra môi trường.

180. Truyền tin về môi trường

- Nâng cao nhận thức và kỹ năng truyền thông trong việc bảo vệ môi trường cho thiếu nhi.

- Có hành động kịp thời để ngăn chặn môi trường bị ô nhiễm.

*** Nội dung cách chơi:**

- Quản trò chia tập thể thành 2 đội có số lượng người chơi bằng nhau, xếp hàng dọc, hai đội cách nhau khoảng 3 m và cách quản trò khoảng 20 m.

- Khi chơi, quản trò thổi một tiếng còi, bạn đứng đầu hàng của hai đội nhanh chóng chạy đến chỗ quản trò nhận tin, đọc xong, giao lại cho quản trò rồi chạy về đội hình nói nhỏ vào tai bạn đứng thứ 2, bạn đứng thứ 2 nói nhỏ vào tai bạn thứ 3… cho đến bạn cuối cùng. Bạn cuối cùng của các đội thực hiện đúng theo bản tin yêu cầu, rồi lên báo cáo kết quả với quản trò (nêu nội dung tin).

✓ Luật chơi:

- Đội nào thực hiện nhanh, đúng yêu cầu, thắng cuộc.

- Tin không được truyền tắt, phải theo thứ tự.

- Thực hiện không đúng bản tin, không tính kết quả.

*** Chú ý:**

- Viết những bản tin có liên quan đến môi trường như: Múc một xô nước đầy hay nhặt 3 mẩu rác bỏ vào thùng…

- Bản tin ngắn khoảng 10 đến 15 từ, dễ nhớ.

- Viết những bản tin vui, tạo không khí sôi động.

- Nội dung tin của 2 đội có mức độ thực hiện tương đương nhau.

- Nghĩ các câu đố để các đội giải đố.

- Thiếu nhi tham gia chơi hãy nghĩ ít nhất ba mẩu tin về bảo vệ, giữ gìn môi trường xanh - sạch - đẹp (ăn sạch, uống sạch, ở sạch, không vứt rác, phế thải xuống sông, hồ, kênh, mương...).

- Quản trò tổng kết, rút ra kết luận:

Thiếu nhi hãy làm tốt công tác truyền thông bảo vệ môi trường xanh - sạch - đẹp.

V. MỘT SỐ TRÒ CHƠI DÙNG ĐỂ PHẠT NHỮNG NGƯỜI CHƠI SAI

Sau mỗi lần tổ chức trò chơi, thường có người chơi sai hay tập thể chơi thua, quản trò lại dùng hình thức phạt. Thực chất của hình phạt là chuyển sang một trò chơi mới để tạo một không khí khác, thoả mãn cả người chơi và người bị phạt. Một số trò chơi làm hình thức phạt như sau:

181. Mẹ đi chợ

Quản trò nói với tập thể chơi: Mẹ tôi đi chợ.

Tập thể chơi đáp lại: Đi chợ mua gì?

Quản trò nói mua gì thì người bị phạt phải làm theo (quản trò phải quy định trước).

Ví dụ:

Quản trò nói:

Đi chợ mua chim: Người chịu phạt làm động tác bay.

Đi chợ mua ếch: Người chịu phạt nhảy.

Đi chợ mua bò: Người chịu phạt phải bò.

182. Nặn tượng

Quản trò cho những người bị phạt đứng thành hàng ngang trước tập thể chơi. Sau đó cử một số bạn tương ứng số người bị phạt lên điều khiển tay, chân, mặt của người bị phạt như một bức tượng, người bị phạt phải giữ nguyên tư thế đó.

183. Soi gương

Quản trò cho người bị phạt đứng quay mặt vào nhau từng đôi một và quy định một người soi gương, một người làm gương. Người soi làm động tác nào thì gương làm y như thế nhưng với chiều ngược lại (giống như cái gương).

184. Bò nhúng giấm

Quản trò cho người bị phạt đứng thành hàng dọc hoặc vòng tròn. Cho tập thể chơi đọc các câu sau đây và quy định động tác như sau với người chịu phạt:

- Bò nhúng giấm, nhúng giấm, nhúng giấm: Người chịu phạt phải nhún theo nhịp đọc nhúng giấm.

- Bò lúc lắc, lúc lắc, lúc lắc: Người chịu phạt lắc mông theo nhịp đọc lúc lắc.

- Bò tùng xẻo, tùng xẻo, tùng xẻo: Người chịu phạt lấy hai tay làm động tác xẻo mông mình theo nhịp đọc tùng xẻo.

Cứ như thế đọc đi, đọc lại vài lần cho không khí cuộc chơi thêm vui vẻ.

185. Đội nghi thức lùn

- Quản trò cho người chịu phạt đứng thành hàng dọc hoặc vòng tròn, và cho ngồi xuống. Sau đó quản trò hô các động tác nghi thức như:

Nghỉ: Người phạt phải xoạc chân ra.

Nghiêm: Ngồi xổm cũng phải nghiêm thẳng lưng.

Cứ như thế quản trò hô bên phải (trái, sau), quay, dậm chân tại chỗ, v.v.. Người chịu phạt phải thực hiện động tác ở tư thế ngồi.

186. Nhóm nhạc câm

Quản trò quy định những người chịu phạt làm các ca sĩ và các nhạc công.

Ca sĩ: Cầm micrô (giả vờ) hát không lên tiếng.

Trống: Làm động tác trống.

Đàn: Làm động tác đàn, v.v..

Khi có lệnh, các ca sĩ và nhạc công phải biểu diễn các động tác của mình mạnh mẽ, không lên tiếng (hoặc lên tiếng) theo tác phong của các ca sĩ.

187. Đôi nhảy đẹp

Quản trò cho người chịu phạt làm các đôi nhảy. Quản trò chuẩn bị một số tờ báo. Lúc đầu mở hết tờ báo cho các đôi nhảy trong tờ báo đó

(mỗi đôi một tờ). Sau đó gấp dần tờ báo nhỏ lại với mức độ vừa phải.

188. Chuyển thư

Quản trò cho người chịu phạt đứng thành hàng ngang (hoặc hai hàng ngang quay mặt vào nhau). Quản trò lấy một tờ giấy gấp lại đưa vào miệng người thứ nhất. Sau đó người thứ nhất chuyển cho người thứ hai cũng bằng miệng, cứ thế cho đến người cuối cùng. (Tùy theo đối tượng chơi tờ giấy gập to rồi nhỏ dần).

189. Bơm xe

Quản trò cho người chịu phạt đứng thành hàng ngang làm bánh xe, quản trò là người bơm xe. Mỗi khi quản trò làm động tác bơm người chịu phạt phải nảy người lên. Khi người quản trò "xì" hơi người chịu phạt phải từ từ ngồi xuống. Xì đến lúc người chịu phạt phải bò xuống đất rồi lại bơm tiếp.

190. Bán hàng rong

Quản trò quy định người chịu phạt là những người đi bán hàng rong như: bánh mỳ, khoai nướng, đánh giày, kem, báo… Khi có lệnh, tất cả người chịu phạt phải vừa chạy quanh vòng chơi vừa rao thật to thứ hàng mình bán. Khi có lệnh dừng lại mới thôi.

191. Rửa mặt như mèo

Quản trò cho người bị phạt đứng thành hàng ngang trước tập thể chơi. Tập thể chơi hát bài “Meo meo meo rửa mặt như mèo…”. Người chịu phạt làm các động tác của mèo như rửa mặt, liếm láp…

192. Làm đàn vịt bầu

Quản trò cho người chịu phạt đứng thành hàng dọc hay vòng tròn trước tập thể chơi. Cho tập thể chơi hát bài: “Một con vịt xoè ra hai cái cánh…”. Người chịu phạt đi kiểu thấp người và múa theo lời của bài hát. Sau mỗi lần hát quản trò hô vịt què rồi hát tiếp, người chịu phạt làm động tác gẫy cánh và múa.

193. Tập thể dục

Quản trò cho người chịu phạt đứng thành hàng dọc trước tập thể chơi và học các động tác sau:

Tùng: Nhảy lên.

Cắc: Ngồi xuống.

Cắc, cắc: Nhún 2 cái.

Tùng, tùng: Nhảy quay ngược hướng.

Sau đó quản trò hô, người chịu phạt làm động tác. Quản trò hô chậm rồi nhanh, nhanh rồi chậm, tạo không khí nhộn nhịp.

194. Trả lời một câu

Quản trò cho người chịu phạt mỗi người một cái tên nào đó như: chăn bông, cối đá, cặp sách…

Khi được hỏi về cái tên của mình người đó chỉ được nói một câu: Đúng ạ.

Ví dụ:

- Quản trò hỏi: Bạn đi học với cặp sách phải không?

- Bạn cặp sách: Đúng ạ.

- Quản trò hỏi: Bạn rửa mặt bằng cặp sách phải không?

- Bạn cặp sách: Đúng ạ.

*** Chú ý:**

Quản trò tìm những câu hỏi vui cho không khí sôi nổi.

195. Trồng cây

Quản trò cho tập thể bị phạt đứng thành vòng tròn và quy định những động tác như: trồng cây, tưới nước, bón phân, mọc mầm… Khi đọc đến việc nào người chịu phạt phải làm theo quy định. (Quản trò quy định những động tác cho vui).

196. Thích gì lấy đấy

Quản trò cho tập thể chịu phạt đứng thành hàng dọc và hỏi từng người một: Bạn thích nhất phần nào trên phần đầu của mình (mỗi người thích một bộ phận, có thể thích giống nhau). Ai thích bộ phận nào thì nắm vào bộ phận ấy của người đằng trước (người đầu tiên nắm vào quản trò), vừa đi vừa hát một vòng quanh tập thể chơi.

197. Đi học về

Quản trò cho người chịu phạt đứng thành hàng ngang, quay mặt vào nhau, tập thể chơi cùng hát bài "Đi học về là đi học về". Khi tập thể hát đến câu: "Em vào nhà em chào cha mẹ", người chịu phạt cúi chào nhau và nói: Con chào mẹ, đến câu: "Mẹ âu yếm hôn đôi má em", thì làm động tác thân thiện như xoa đầu, ôm hôn…

198. Cao cao bên cửa sổ

Quản trò cho người bị phạt đứng thành hai hàng ngang, quay mặt vào nhau. Tập thể hát bài "Mùa xuân bên cửa sổ", cách hát như sau: "Cao cao bên cửa sổ, có hai người" (tập thể không hát); quản trò sẽ nói: "Nắm tay nhau". Người bị phạt từng đôi phải nắm tay nhau.

- Tập thể hát tiếp: "Đường phố ơi, hãy yên lặng, để hai người"; quản trò: "Đung đưa". Người bị phạt làm động tác nắm tay và đung đưa (quản trò tìm những động tác vui để tạo không khí như: Sờ tai, vuốt tóc,…).

199. Âm thanh tự nhiên

Quản trò quy định cho mỗi người chịu phạt bắt chước tiếng kêu của các con vật như: mèo, chó, gà, dê, chim hót… Khi có lệnh, người chịu phạt phải kêu thật to tiếng kêu đó trong khoảng từ 40 giây đến 1 phút, tạo ra một âm thanh hỗn độn rất vui.

200. Phím đàn pianô

Quản trò cho người chịu phạt xếp thành hàng ngang hoặc vòng tròn quy định người chịu phạt thành 7 nốt nhạc: Đồ, Rê, Mi, Fa, Son, La, Si, Đố (nếu số lượng đông thì 2, 3 người làm một nốt). Khi quản trò đọc đến âm nào người chịu phạt là nốt nhạc đó phải nhún một cái, quản trò đọc như sau: Fa, Fa, Fa, Si, Đố (Đố kéo dài). Nốt nào kéo dài người chịu phạt phải nhún từ từ.

201. Đám ma bác giun

Quản trò cho người chịu phạt đứng thành hai hàng dọc cạnh nhau làm đàn giun. Bốn người đầu tiên của 2 hàng nắm tay nhau giơ cao, tất cả cùng đi một vòng và đọc bài thơ “Đám ma bác giun” của Trần Đăng Khoa. (Nếu đối tượng chơi mạnh dạn có thể khiêng một bạn, khóc, tạo không khí).

202. Ngựa đá

Quản trò cho người chịu phạt xếp thành hàng ngang hoặc hàng dọc (hàng dọc có cự ly xa), chống hai tay xuống đất làm con ngựa. Tập thể chơi hát điệu dân ca "Lý ngựa ô" như sau: "Có con ngựa ngựa ô, ngựa phi như gió, ngựa đá lung tung, tung, túng, tùng, tùng, tung. Ta tra khớp bạc, lục lạc ngựa phi". Hát đến câu nào thì người chịu phạt phải làm động tác của con ngựa.

203. Đội kèn tí hon

Quản trò cho người chịu phạt xếp thành hàng dọc trước tập thể chơi, ngồi xổm, hai tay để lên miệng làm động tác thổi kèn. Tập thể chơi hát bài "Te tò te… ầ". Người chịu phạt vừa ngồi xổm, vừa làm động tác thổi kèn.

204. Con cóc

Quản trò cho người chịu phạt xếp hàng ngang trước tập thể chơi, ngồi xuống hai tay chống đất, làm con cóc, quay xuống các bạn chơi. Tập thể chơi đọc lời như sau: "Ra đây mà xem, con gì nó ngồi trong hang, nó đưa cái mông ra ngoài, đó là con cóc. Con cóc nó ngồi trong hốc, nó đưa cái mông ra ngoài, đó là con cóc con". Khi tập thể hát, người chịu phạt làm động tác con cóc nhảy, bò. Khi hát câu "nó đưa cái mông ra ngoài" người chịu phạt nhổm mông lên, lắc ba lần và bò tiếp.

205. Cự ly

Quản trò cho người chịu phạt xếp hàng dọc trước tập thể chơi và quy định như sau. Cự ly rộng, mỗi người cách nhau một cánh tay. Cự ly hẹp, mỗi người cách nhau một gang tay. Quản trò hô các cự ly cho người chịu phạt ngồi xuống, đứng lên, không được rời vị trí đứng.

206. Gánh gạo nuôi quân

Quản trò cho tập thể chịu phạt xếp thành hàng ngang trước tập thể chơi, dùng quyển sách (vở...) tượng trưng cho bao gạo. Người chịu phạt dùng cằm và vai kẹp quyển sách lại và chuyển quyển sách từ đầu hàng đến cuối hàng.

207. Pha đá chanh

Quản trò cho người chịu phạt xếp hàng ngang, ngồi xổm trước tập thể chơi, tượng trưng cho cái cốc. Quản trò nói quy trình pha nước đá chanh như: Bỏ đường vào cốc, đổ nước vào cốc, đập đá, bỏ đá vào cốc, quấy, uống. Người chịu phạt làm theo lời nói của quản trò như:

- Bỏ đường vào cốc: Nhổm người lên.
- Cho đá vào cốc: Nhổm cao hơn.
- Quấy: Lắc mông, lắc đầu...

208. Gạch đổ

Quản trò cho người chịu phạt xếp hàng ngang hoặc dọc trước tập thể chơi, tượng trưng cho các viên gạch. Quản trò hô gạch đổ sang phải, trái, trước, sau..., người chơi phải thực hiện các động tác gạch đổ.

209. Thầy trò Đường Tam Tạng

Quản trò phân vai người chịu phạt thành: Tôn Ngộ Không, Trư Bát Giới, Đường Tam Tạng,

Ngựa... Quản trò cho tập thể chơi nổi nhạc theo nhạc bộ phim Tây Du Ký. Người chịu phạt phải làm các động tác mà mình được phân đóng vai. (Nếu người chịu phạt số lượng đông có thể thêm vai yêu tinh, khỉ...).

210. Bắt chấy

Quản trò cho người chịu phạt xếp thành hàng dọc trước tập thể chơi. Quản trò đọc các động tác: Bắt chấy, cắn chấy, giết chấy..., người chịu phạt đồng loạt phải thực hiện (người sau bắt chấy cho người trước).

211. Kẻ khóc người cười

Quản trò cho người chịu phạt cứ 2 bạn thành một cặp, đứng quay mặt vào nhau và quy định: một người khóc, một người cười, sau đó đổi lại hành động. Trong một thời gian nếu đôi nào cùng cười hoặc người được quy định khóc mà cười thì chuyển hình thức phạt khác.

212. Sóng biển

Quản trò cho người chịu phạt ngồi thành hàng dọc hoặc vòng tròn trước tập thể chơi, quy định một bạn làm người phát sóng. Khi quản trò nói phát sóng theo kiểu nào người chịu phạt làm theo với quy định như sau:

Sóng dọc: Người phát sóng đứng lên ngồi xuống nhiều lần, người thứ 2 làm chậm hơn người phát, người thứ 3 làm chậm hơn người thứ 2... cho đến người cuối cùng.

Sóng ngang: Người phát sóng nghiêng sang trái hoặc phải, người thứ 2 làm chậm hơn người phát sóng, người thứ 3 làm chậm hơn người thứ 2... cho đến người cuối cùng.

Sóng thần: Như sóng dọc, ngang nhưng động tác nhanh, mạnh hơn.

213. Đánh dấu

Quản trò quy định cho người chịu phạt các loại dấu sau:

Dấu chấm: hai tay chống hông, nhún mạnh một cái.

Dấu hỏi chấm: hai tay chống hông, người lắc lư, vặn vẹo và nhún một cái.

Dấu chấm than: hai tay chống hông, đầu gật một cái rồi nhún một cái.

Quản trò đọc một đoạn văn và đánh các dấu, khi đến dấu nào người chịu phạt phải làm dấu đó.

MỤC LỤC

Chịu trách nhiệm xuất bản
TS. NGUYỄN DUY HÙNG
Chịu trách nhiệm nội dung
ĐOÀN MINH TUẤN

Biên tập nội dung:	BÙI HỒNG THÚY
	NGUYỄN KIM NGA
	LÊ THANH HUYỀN
Vẽ bìa:	ĐƯỜNG HỒNG MAI
Chế bản vi tính:	ĐÀO BÍCH
Sửa bản in:	PHÒNG BIÊN TẬP KỸ THUẬT
Đọc sách mẫu:	THANH HUYỀN

NHÀ XUẤT BẢN CHÍNH TRỊ QUỐC GIA - SỰ THẬT, 12/86 Duy Tân, Cầu Giấy, Hà Nội
ĐT: 080 49221, Fax: 080 49222, E-mail: suthat@hn.vnn.vn, Website: www.nxbctqg.vn

TÌM ĐỌC

Ban Tuyên giáo Trung ương
Trung ương Đoàn Thanh niên Cộng sản Hồ Chí Minh
CHƯƠNG TRÌNH CHUYÊN ĐỀ BỒI DƯỠNG LÝ LUẬN CHÍNH TRỊ DÀNH CHO CÁN BỘ ĐOÀN Ở CƠ SỞ

Dương Bạch Long, Nguyễn Xuân Anh, Nguyễn Văn Hiển
HỎI - ĐÁP PHÁP LUẬT VỀ BẢO VỆ, CHĂM SÓC VÀ GIÁO DỤC TRẺ EM

Nguyễn Thị Thanh Thủy (Biên soạn, sưu tầm)
SỔ TAY ĐỘI VIÊN

